



TYCO® RC 90 DAY LIMITED WARRANTY This product is thoroughly tested and inspected before shipment and is guaranteed to be free from factory defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. Mattel will repair or replace any defective part or unit free of charge during this period. This warranty is valid provided you use the product in accordance with the instructions and proof of purchase is furnished. This warranty does not apply to worn or defective batteries, or to items which have been damaged or abused by the consumer. This warranty gives you specific legal rights and is in addition to and does not diminish your statutory or other legal rights. IMPORTANT: Please return your product in its original package and keep a record of what you return.

GARANTEE: LES VEHICULES RADIO-COMMANDES TYCO® SONT GARANTIS 90 JOURS Ce produit Tyco, qui subit de nombreux essais et vérifications avant sa sortie d'usine, est garanti contre les défauts d'usine au niveau des matériaux et de la main d'oeuvre, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Mattel réparera ou remplacera gratuitement toute pièce ou unité défectueuse pendant cette période de garantie. La présente garantie est valable à condition que l'utilisation du produit corresponde aux instructions et qu'une pièce justificative de l'achat soit présentée. La présente garantie ne s'applique pas aux piles usées ou défectueuses, ni aux éléments endommagés ou maltraités par le consommateur. La présente garantie vous accorde certains droits légaux spécifiques, s'ajoutant à vos autres droits légaux et sans préjudice contre eux. IMPORTANT: Merci de conserver votre ticket de caisse: il vous sera réclamé par le Service Consommateurs. Veuillez conserver une liste des articles renvoyés. ATTRIBUTION DE JURIDICTION (FRANCE): Tout litige concernant l'interprétation ou l'exécution de la garantie du Fabricant sera soumis pour la France, au Tribunal de Commerce de Paris.

TYCO® RC 90 DAGEN GARANTIE • RADIO CONTROL VOERTUIGEN MET AFSTANDSBEDIENING Dit product is getest en onderworpen aan een grondige inspectie en wordt gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum gegarandeerd vrij van fabrieksfouten. Gedurende deze periode ontvangt Mattel eventuele defecte onderdelen of eenheden kosteloos. Deze garantie is geldig voor een correct gebruik van normaal gebruik van het product conform de bijgevoegde instructies. U dient het aankoopbewijs mee te sturen. Deze garantie dekt geen schade veroorzaakt door defecte of versleten batterijen noch schade door abnormaal of verkeerd gebruik. Deze garantie geeft u specifieke wettelijke rechten en is een aanvulling op en geen vermindering van uw wettelijke of andere rechten. BELANGRIJK: Bewaar een lijstje van de teruggestuurde stukken.

GEWAHRLEISTUNG Dieses Produkt wurde vor der Lieferung gründlich getestet und überprüft. Sollten dennoch Mängel an Material und Verarbeitung auftreten, wird Mattel während eines halben Jahres (gesetzliche Gewährleistungspflicht Deutschland/Österreich) bzw. eines Jahres (gesetzliche Gewährleistungspflicht Schweiz) alle Mängel kostenlos beseitigen oder das Gerät austauschen. Die Gültigkeit dieser Zusage gilt nicht für Batterien oder Teile, die vom Benutzer beschädigt oder missbräuchlich verwendet wurden. Wichtig: Bewahren Sie bitte Ihren Rechnungsbeleg auf. Bitte sehen Sie von Einsendungen ab, die nicht zuvor mit dem Kundendienst abgesprochen wurden.

GARANZIA • TYCO® GARANTISCE PER 90 GIORNI I PROPRI VEICOLI RADIOCOMANDATI E TRASMETTITORI Questo articolo viene testato e revisionato sotto tutti gli aspetti prima di essere spedito, ed è pertanto garantito da difetti di materiale e di produzione per un periodo di 90 giorni a partire dalla data di acquisto (fa fede lo scontrino fiscale). La presente garanzia non è valida per danni causati da incuria, uso ed installazione errati non conformi alle avvertenze riportate nel libretto di istruzione, per incidenti, manomissioni o per riparazioni errate e per i danni intervenuti durante il trasporto da e per il cliente. Essa non si applica alle pile consumate o difettose, né ad elementi danneggiati dal consumatore o utilizzati da quest'ultimo in modo scorretto. È escluso il risarcimento dei danni diretti o indiretti causati a persone o cose conseguente all'uso o alla sospensione dall'uso dell'apparecchio. Sono esclusi dalla garanzia cavetti, spine e parti elettroniche in genere. IMPORTANTI: Ricorda il vostro TYCO® RC nella confezione originale e completa di tutti pezzi.

CARRO TELECOMANDADO TYCO® - GARANTIA LIMITADA DE 90 DIAS O produto de Tyco foi objeto de minuciosos testes e controlos com as instruções antes de sair da fábrica. Tem portanto garantia contra qualquer defeito de fabrico, no que diz respeito tanto ao material como à mão de obra, por um prazo de 90 dias, a partir da data de compra. Durante este período, a Mattel reparará ou substituirá gratuitamente as peças ou unidades defeituosas sem qualquer custo para o consumidor. A presente garantia será válida sempre que o produto tenha sido utilizado de acordo com as instruções de manuseamento e na condição de que seja apresentado o recibo da compra. Esta garantia não inclui o desgaste ou danos das pilhas, nem as unidades que tenham sido utilizadas de forma incorrecta ou danificadas pelo consumidor. A presente garantia outorga direitos jurídicos expressos e também quaisquer outros direitos do comprador, estabelecidos pela Lei ou de outra índole, sem detrimimento dos mesmos. IMPORTANTI: Envie o produto na embalagem original e guarde uma relação dos artigos enviados.

POLITICA DE GARANTIA Mattel do Brasil Ltda ga rante este produto por um prazo de 2 anos em todas as suas partes de fabricação a partir da data de aquisição. Em caso de defeito, ligar para 0800-550780 esta garantia não se aplica a prejuízos decorrentes de acidentes e má utilização do produto.

90-DAY LIMITED WARRANTY Mattel, Inc. warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material and workmanship for ninety (90) days (unless specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid to Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2 for replacement with an identical toy or a similar toy of equal or greater value according to availability. This warranty gives you specific legal rights and you may have other rights which vary from province to province. This warranty does not cover damage resulting from accident, misuse or abuse. Valid for products sold in Canada only. YOU MAY CALL US FREE AT 1-800-665-6288 Monday - Friday, 8:00 a.m. - 5:00 p.m. EST; 5:00 a.m. - 2:00 p.m. PST.

GARANTEE LIMITEE DE 90 JOURS Mattel garanti à l'acheteur initial que le produit est couvert contre les vices de matériau ou de fabrication pour une période de 90 jours (à moins d'indication contraire dans d'autres garanties) à compter de la date d'achat. Tout produit défectueux doit être retourné, accompagné d'une preuve de la date d'achat et dûment affranchi, au Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155, Freemont Blvd, Mississauga (Ontario) L5R 3W2, où il sera remplacé par un produit identique ou un produit semblable de valeur égale ou supérieure, selon la disponibilité. La présente garantie procure certains droits légaux à l'acheteur, qui peut également bénéficier de droits supplémentaires qui varient d'une province à l'autre. La présente garantie ne couvre pas les dommages occasionnés par un accident ou un usage abusif ou inapproprié. Valable pour les produits vendus au Canada seulement. QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ SANS FRAIS LE 1 800 665-MATTEL (1 800 665-6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h (HNE) ou de 5 h à 14 h (HNP).

POLIZA DE GARANTIA Mattel de México, S.A. De C.V., garantiza sus productos por un periodo de 90 días en todas sus partes y mano de obra, a partir de la fecha de entrega. Condiciones: 1.- El consumidor presentará el producto en el lugar donde lo adquirió y/o presentarlo o enviarlo a nuestro centro de servicio ubicado en Lebríja 296-a, Col. Cerro de la Estrella, Iztapalapa C.P. 09880, México, D.F. Tels: 426-44-87 y 426-44-38 2.- Durante la vigencia de esta política nos comprometemos a efectuar sin cargo la reparación, en un plazo que no excedera de 30 días a partir de la fecha de recepción del producto en nuestro centro de servicio, o el cambio del producto defectuoso en su caso. Así mismo cubrimos gastos que se deriven de la reparación. 3.- Refacciones para este producto podrán ser adquiridas en nuestro centro de servicio en los siguientes casos: si ha sufrido un deterioro esencial, grave o irreparable por causa del consumidor, por daños causados por maltrato, mal uso, golpes accidentales o intencionales, o que el artículo se hay expuesto a elementos como agua (la excepción de que el instructivo indique otra cosa), ácidos, fuego, intemperie, así como daños causados por baterías que se dejen dentro del juguete por largos periodos de tiempo sin uso.

NOMBRE DEL CONSUMIDOR: MODELO: SELLO O FIRMA DEL DISTRIBUIDOR: LÍNEA DE PRODUCTO: NOMBRE DEL DISTRIBUIDOR: FECHA DE COMPRA: SERIE: DIRECCION: FECHA DE ENTREGA:

Table with 2 columns: Country/Region and Contact Information. Includes Great Britain, Ireland, Australia, New Zealand, Taiwan, Americas (Mexico, Argentina, Chile, Colombia, Brazil), Denmark, Norway, Sweden, Suomi, Germany, France, Austria, Belgium, Netherlands, Luxembourg, USA, Canada, Mexico, and Japan.



Meets requirements of European Council Directives - 99/5/EC, 89/336/EEC, 88/378/EEC. Suitable for use in all EU member states. Conforme aux Directives du Conseil des Communautés européennes - 99/5/CE, 89/336/CEE, 88/378/CEE. Compatible dans tous les pays membres de l'Union européenne. Entspricht den grundlegenden Anforderungen der europäischen Richtlinien - 1999/5/EG, 89/336/EWG, 88/378/EWG. Zum Gebrauch in allen EU-Mitgliedstaaten geeignet. A norma delle Direttive del Consiglio Europeo - 99/5/CE, 89/336/CEE, 88/378/CEE. Utilizzabile in tutti gli stati membri dell'Unione Europea. Voldoet aan EU-Richtlijnen 99/5/EG, 89/336/EEG, 88/378/EEG. Geschikt voor gebruik in alle EU-landstaten. Cumple con las directivas del Consejo Europeo - 99/5/CE, 89/336/EEC, 88/378/EEC. Apto para utilización en todos los países miembros de la UE. Respeita as Directivas do Conselho Europeu - 95/5/CE, 89/336/CEE, 88/378/CEE. Compatível em todos os Estados-membros da UE. Uppfyller kraven i Europeiska rådets direktiv 99/5/EG, 89/336/EEG, 88/378/EEG. Kan användas i samtliga EU-medlemsstater. Täyttää Euroopan neuvoston direktiivien 99/5/EC, 89/336/EEG ja 88/378/EEC vaatimukset. Sopii käytettäväksi kaikissa EU:n jäsenmaissa. Συμμορφώνεται με τις προδιαγραφές των οδηγιών του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου - 99/5/ΕΕ, 89/336/ΕΟΚ, 88/378/ΕΟΚ. Κατάλληλο για χρήση σε όλες τις χώρες-μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

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: 0800 212751. Mattel East Asia Ltd, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex. Pour toutes questions concernant ce produit, merci de contacter le Service Client de Mattel - N° Indigo 0 825 00 25 ou www.allmattel.com Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussel, België. Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75, D-63303 Dreieich. HABEN SIE FRAGEN? WENDEN SIE SICH AN UNSERE HOTLINE UUTER: 0180-522-1583. Schweiz: Tyco Servicestelle, Alte Landstrasse 15, Au, Postfach, CH-8820 Wädenswil, Tel: 01 772 39 91 Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str. 14, A-2355 Wiener Neudorf. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby.

COMPLIANCE WITH FCC REGULATIONS (VALID IN U.S. ONLY - VALABLE AUX E.-U. SEULEMENT) THIS DEVICE COMPLIES WITH PART 15 FCC RULES. OPERATION OF THIS DEVICE IS SUBJECT TO THE FOLLOWING TWO CONDITIONS: 1. THIS DEVICE MAY NOT CAUSE HARMFUL INTERFERENCE. 2. THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY HARMFUL INTERFERENCE THAT MAY CAUSE UNDESIRED OPERATION. NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 14 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 recep-

tion, 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., 252 Continental Blvd, El Segundo, CA (310) 253-2400 CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

ENG 1 - 2, 3 - 4

OWNERS MANUAL Keep these instructions for future reference as they contain important information.

ESP 1 - 2, 5 - 6

MANUAL DEL USUARIO Recomendamos guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información importante.

F 1 - 2, 7 - 8

GUIDE DE L'UTILISATEUR Ce mode d'emploi contient des informations importantes. Conservez-le pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.

D 1 - 2, 9 - 10

BEDIENUNGSANLEITUNG Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren.

I 1 - 2, 11 - 12

MANUALE D'USO Conservare queste istruzioni per futura riferimento. Contengono importanti informazioni.

NL 1 - 2, 13 - 14

EBRUIKERSHANDBOEK Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

P 1 - 2, 15 - 16

MANUAL DO UTILIZADOR Sugerimos que conserve estas instruções para futura referência porque contém informação importante.

S 1 - 2, 17 - 18

ÅGARHANDBOK Spåra de här anvisningarna för framtida användning. de innehåller viktig information.

FIN 1 - 2, 19 - 20

KÄYTTÖOHJEKIRJA Säilytä käyttöohje huolellisesti tulevaan tarvetta varten.

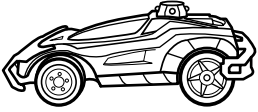
GR 1 - 2, 21 - 22

ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ Διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες πριν λειτουργήσετε το όχημά σας. Κρατήστε τις οδηγίες για μελλοντική χρήση.

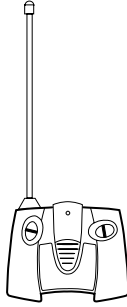




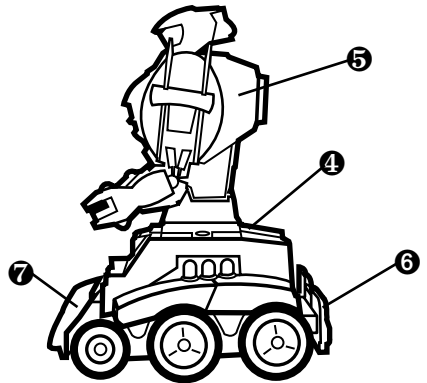
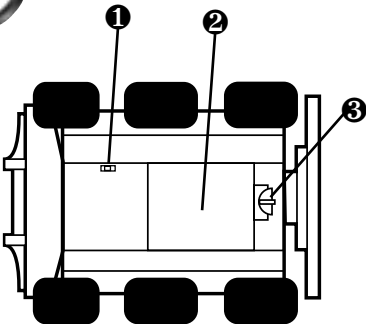
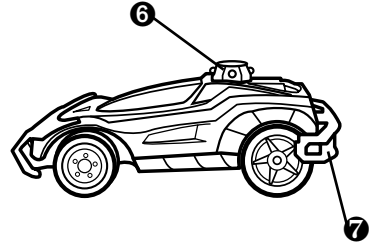
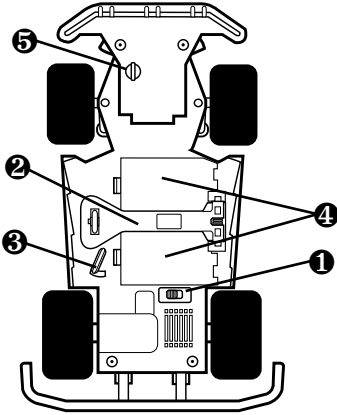
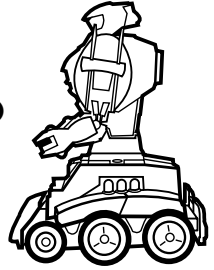
1

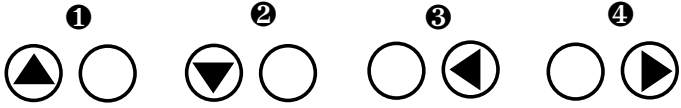


2



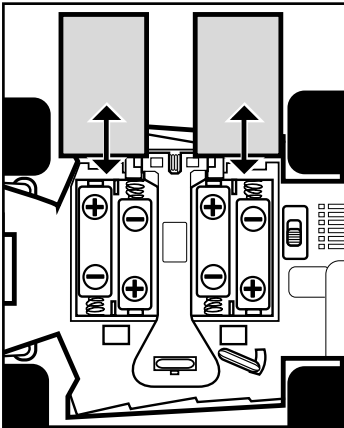
3



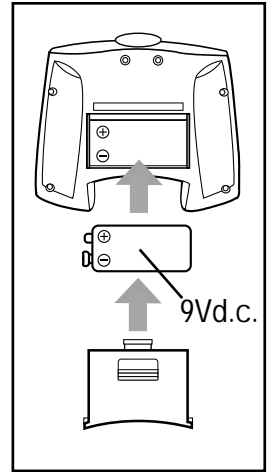


4 x 1.5Vd.c.

1

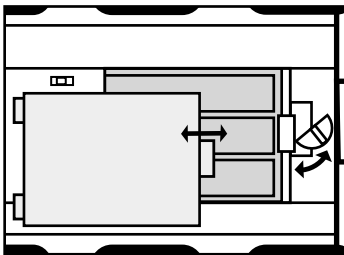


2

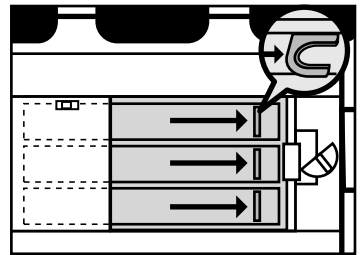


3

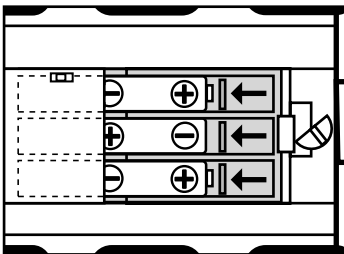
1.



2.

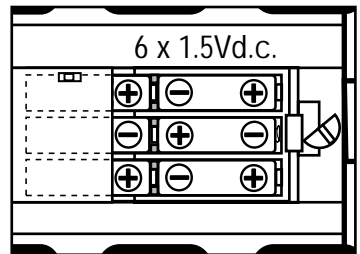


3.



4.

6 x 1.5Vd.c.



ENG OWNER'S MANUAL

1. This Owner's Manual tells you about basic operation and battery installation.
2. The "How to Play" instructions give you detailed instructions for game play.

Please read all consumer and safety information before operating. Keep all instructions for future reference: they contain important information.

I. CONTENTS

- ① R/C Vehicle
- ② R/C Transmitter
- ③ Pursuit Robot

II. VEHICLE

Bottom View

- ① 3-position power switch
- ② Spring-activated flip arm
- ③ Mode switch (lock/unlock)
- ④ Battery doors (2)
- ⑤ Steering adjuster (adjust, if necessary, to keep vehicle running straight)

Side View

- ⑥ Infrared emitters (4)
- ⑦ Spring-activated rear bumper

Refer to label on transmitter and vehicle for frequency.

III. ROBOT

Bottom View

- ① ON/OFF switch
- ② Battery door
- ③ Battery latch

Side View

- ④ Select button
- ⑤ Infrared receivers (inside robot body)
- ⑥ Spring-activated rear bumper
- ⑦ Spring-activated front bumper

IV. TRANSMITTER CONTROLS

The vehicle is a full-function radio control vehicle. You control it with the transmitter.

The pursuit robot is not radio-controlled. It uses infrared technology to track and follow the vehicle. It is not controlled with the transmitter.

- ① FORWARD
- ② REVERSE
- ③ LEFT
- ④ RIGHT

V. BATTERY INSTALLATION

- ① Vehicle
 1. Open battery doors as shown.
 2. Insert 4 LR6 (AA) batteries, with polarity (+/-) as shown inside battery compartments.
 3. Replace battery doors.

- ② Transmitter
 1. Open battery cover as shown.
 2. Install one 6LR61 (9V) battery with polarity (+/-) as shown inside battery compartment.
 3. Replace battery cover.

- ③ Robot
 1. Rotate battery latch to unlocked position.
 2. Open battery door as shown.
 3. The robot operates on 6 LR6 (AA) batteries. To install, slide battery dividers

up to top of battery compartment and install three batteries, with polarity (+/-) as shown inside battery compartment. Slide battery dividers back down until they are touching the three batteries you just installed. Now install three more batteries, with polarity (+/-) as shown inside battery compartment.

4. Replace battery door and rotate battery latch to locked position.

VI. IMPORTANT INFORMATION

Notes to Adults:

To ensure that the child's play is both safe and fun, please review all operating instructions and safety rules with your child.

Safety Tips

⚠ CAUTION: Flip arm can be activated during handling. Keep clear of the flip arm when handling.

- NEVER drive your vehicle on streets! They're for real cars!
- DO NOT pick up vehicle while in motion.
- Keep fingers, hair and loose clothing away from the tires and the wheel hubs while the vehicle is switched ON.
- Adult supervision is recommended when this vehicle is being operated.
- To avoid accidental operation, remove all batteries when not in use.

BATTERY SAFETY INFORMATION

- Insure that battery polarity is correct.
- Use only batteries of the type recommended (or equivalent).
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Remove used-up batteries immediately. Remove batteries if vehicle will not be used for a long period.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Do not short-circuit terminals.
- Remove rechargeable batteries before recharging (if the batteries are designed to be removable).
- Recharge batteries only under adult supervision (if the batteries are designed to be removable).

Battery Performance Note:

This is a high-performance product that needs lots of power. The product is supplied with standard alkaline batteries. For best performance, we STRONGLY RECOMMEND that you replace those batteries, when necessary, with extra-high-performance alkaline batteries. Battery life may vary depending on battery brand.

VII. IMPORTANT INFORMATION

1. **⚠ CAUTION: Flip arm can be activated during handling. Keep clear of the flip arm when handling.**
2. If the flip arm does not spring out after three hits, reset the mechanism by holding the vehicle right-side-up while moving the mode switch from unlocked position to locked position – then back to unlocked position.
3. For long-term storage, store the vehicle with the flip arm released. Storing the vehicle this way will maintain best per-

formance.

4. To operate the vehicle as a full-function R/C – without the robot – hold the vehicle right-side-up while moving the mode switch to locked position. This will lock the flip arm. Move the mode switch back to unlocked position (while holding the vehicle right-side-up) to unlock the flip arm for robot pursuit action.
5. If you are taking a quick "break" from play – or if you are transporting your vehicle from one place to another – hold the vehicle right-side-up while moving the mode switch to locked position. This will lock the flip arm. Move the mode switch back to unlocked position (while holding the vehicle right-side-up) to unlock the flip arm for robot pursuit action.

VIII. QUICK TIPS

1. When the vehicle or robot starts to lose power, it may lose functions or performance. It's time for fresh batteries. Running time may change depending on your driving style.
2. Radio interference can make your vehicle run badly. Interference can be caused by other R/C vehicles running on the same frequency; electrical wires; large buildings; or CB radios. Try to stay away from these!
3. Point your transmitter antenna up - not down toward your vehicle. If your vehicle gets too far away, it won't work properly.
4. Don't drive in sand or through water or snow. If the vehicle or robot does get wet, allow it to dry thoroughly overnight before operating again.
5. Don't store the vehicle or robot near heat or in direct sunlight. Always turn switches OFF and remove all batteries for storage.
6. The best tracking range is 1-4 meters between vehicle and robot.
7. For best performance when playing indoors, make sure the vehicle's 3-position power switch is set to "indoor" position. 🏠

For best performance when playing outdoors, make sure the vehicle's 3-position power switch is set to "outdoor" position. ☀️



HOW TO PLAY

1. These "How to Play" instructions give you detailed instructions for game play.
2. The Owner's Manual tells you about basic operation and battery installation.

Please read all consumer and safety information before operating. Keep all instructions for future reference: they contain important information.

I. INTRODUCTION

ROBOT SHOWDOWN™ is a cool action set. You control the full-function R/C vehicle. The awesome pursuit robot uses infrared technology to track and follow the vehicle. If the robot hits your vehicle's rear bumper three times, the vehicle will flip over... the robot wins. But if you can hit the robot's rear bumper with the vehicle, you'll shut down the robot... and you win. Keep reading for detailed step-by-step instructions.

II. SETUP

Please refer to Owner's Manual for detailed battery installation instructions.

1. Install batteries in vehicle, transmitter and robot.
2. Make sure the mode switch is in unlocked position.
3. Hold the vehicle right-side-up. Carefully and firmly push the flip arm into position until it clicks securely in place. The flip arm requires some effort to operate; make sure that it has clicked into position before releasing it.
4. Turn vehicle switch on. The vehicle power switch has 3 positions: indoor, off, and outdoor. Select the proper position for indoor or outdoor use.
5. Turn robot switch on. The robot will make a cool "power-up" sound.

When you take the robot out of the package, its upper body will be rotated to one side. Rotate the upper body so the robot is facing front before starting play.

III. SKILL LEVEL

1. Use the robot's select button to choose your skill level. After the "power-up" sound ends, press the select button as follows:

Press once for "easy" skill level (1 beep)

Press a second time for "medium" skill level (2 beeps)

Press a third time for "expert" skill level (3 beeps)

Press again to return to "easy" skill level and cycle through skill levels again.

2. Once you've selected your skill level, press and hold the select button to start. The robot will "laugh" to confirm your choice.

IV. GET STARTED

1. Place the vehicle on the ground, about 1 meter from the robot (any direction).
2. The robot will turn around in "search"

mode, looking for the infrared signal from the vehicle. The robot's headlight will come on when it's in tracking mode.

3. Start driving the vehicle. The robot will lock on to the infrared signal and follow, trying to hit the vehicle's rear bumper.

V. HOW TO WIN

1. If the robot hits the vehicle's rear bumper three times, the vehicle will flip over. The robot wins!
2. At random intervals during the chase, the robot will "run low" on power. When that happens, the "low power" alert sound will go off, the robot's lights will flash, and it will stop moving to "recharge." At this time the robot is vulnerable to attack.
3. While the robot is vulnerable, you can steer your vehicle to come up behind the robot and hit its rear bumper. That will deactivate the robot. You win! When the robot is deactivated, it will fall forward and make a "power down" sound.

VI. RESET

If you've won:

1. To start over, return the robot to its upright position. (You'll feel a click.)
2. Press the select button again to choose a skill level and start over.

If the robot has won:

1. Deactivate the robot by tapping the robot's rear bumper.
2. Hold the vehicle right-side-up. Carefully and firmly push the flip arm into position until it clicks securely in place. The flip arm requires some effort to operate; make sure that it has clicked into position before releasing it.
3. Press the select button again to choose a skill level and start over.

IMPORTANT INFORMATION

1. **CAUTION: Flip arm can be activated during handling. Keep clear of the flip arm when handling.**
2. If the flip arm does not spring out after three hits, reset the mechanism by holding the vehicle right-side-up while moving the mode switch from unlocked position to locked position – then back to unlocked position.
3. For long-term storage, store the vehicle with the flip arm released. Storing the vehicle this way will maintain best performance.
4. To operate the vehicle as a full-function R/C – without the robot – hold the vehicle right-side-up while moving the mode switch to locked position. This will lock the flip arm. Move the mode switch back to unlocked position (while holding the vehicle right-side-up) to unlock the flip arm for robot pursuit action.
5. If you are taking a quick "break" from play – or if you are transporting your vehicle from one place to another – hold the vehicle right-side-up while moving the mode switch to locked position. This will lock the flip arm. Move the mode switch back to unlocked position (while holding the vehicle right-side-up) to unlock the flip arm for robot pursuit action.

VII. TIPS & HINTS

1. In "easy" skill level, the robot stays vul-

nerable for a longer period, giving you a better chance to deactivate it. In "medium" and "expert" skill levels, the periods of vulnerability get shorter...making for a more challenging game.

2. The best tracking range is 3-4 meters between vehicle and robot. If your vehicle gets beyond this distance, drive it back into range. The robot will "reacquire" the vehicle's infrared signal once the vehicle is back in range.
3. If an obstacle interrupts the infrared beam between the robot and the vehicle, the connection will be temporarily broken. The robot will go back into "search" mode until it reacquires the vehicle's signal. You can use this feature to "hide" from the robot...for extra game action.
4. This product is not designed for use in confined areas. Make sure you have enough room to play.
5. The infrared emitters on the top of the vehicle and the infrared receivers inside the robot must be clean and unobstructed for proper operation. If necessary, carefully use a brush – or a clean, dry cloth – to clear any obstruction.
6. The robot's movable arms are designed to "break away" on impact. Simply reattach them to the robot's body.
7. Like many other infrared devices, this product may operate poorly around bright reflective surfaces (like mirrors). In addition, some electronic devices with remote controllers may affect its operation. You may need to choose an alternative place to play.
8. For best performance when playing indoors, make sure the vehicle's 3-position power switch is set to "indoor" position.

For best performance when playing outdoors, make sure the vehicle's 3-position power switch is set to "outdoor" position.

9. The infrared emitters on the top of the vehicle draw battery power whenever the vehicle is switched on. Be sure to turn the vehicle and the robot switches OFF when not in use, and remove all batteries for storage.
10. For best performance, play on a textured surface – like low-pile carpeting or a sidewalk.

- Este Manual del Usuario incluye instrucciones básicas de funcionamiento y colocación de las pilas.
- Las "Instrucciones de juego" son unas detalladas instrucciones sobre cómo jugar. Rogamos leer atentamente toda la información de seguridad antes de empezar a jugar. Sirvanse guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este juguete.

I. CONTENIDO

- Vehículo de radio control
- Transmisor de radio control
- Robot de persecución

II. VEHÍCULO

Vista desde abajo

- Interruptor de 3 posiciones
- Brazo desplegable con resorte automático
- Botón de opción (bloqueado/desbloqueado)
- 2 Tapas del compartimento de las pilas
- Regulador de dirección (ajustarlo si es necesario para que el vehículo vaya en línea recta)

Vista lateral

- 4 Emisores de infrarrojos
- Parachoques trasero con resorte automático

Consultar frecuencia del vehículo en las etiquetas del transmisor y del propio vehículo.

III. ROBOT

Visto desde abajo

- Interruptor de encendido y apagado
- Tapa del compartimento de las pilas
- Cierre del compartimento de las pilas

Vista lateral

- Botón selector
- Receptores de infrarrojos (en el interior del cuerpo del robot)
- Parachoques trasero con resorte automático
- Parachoques delantero con resorte automático

IV. MANDOS DEL TRANSMISOR

El coche funciona mediante radio control y dispone de todas las funciones. Se controla con el transmisor.

El robot de persecución no funciona mediante radio control. Funciona con tecnología de infrarrojos, lo que le permite localizar y seguir al coche. No se controla mediante el transmisor.

- MARCHA ADELANTE
- MARCHA ATRÁS
- GIRO A LA IZQUIERDA
- GIRO A LA DERECHA

V. COLOCACIÓN DE LAS PILAS

1. Coche

1. Abrir las tapas de los compartimentos de las pilas, tal como muestra el dibujo.
2. Introducir 4 pilas LR6 (AA), según la polaridad (+/-) indicada en el interior de los compartimentos de las pilas.
3. Volver a tapar.

2. Transmisor

1. Abrir la tapa del compartimento de las pilas tal como muestra el dibujo.
2. Introducir una pila 6LR61 (9V) según la polaridad (+/-) indicada en el interior del compartimento.
3. Volver a tapar.

3. Robot

1. Girar el cierre hasta la posición "desbloqueado".
2. Abrir la tapa del compartimento de las pilas tal como muestra el dibujo.
3. El robot funciona con 6 pilas LR6 (AA). Para colocarlas, deslizar los separadores de las pilas hacia arriba, a la parte superior del compartimento de las pilas, y colocar 3 pilas, según la polaridad (+/-) indicada en el interior del compartimento. Volver a bajar los separadores hasta que toquen las 3 pilas que se acaban de colocar en el compartimento. Luego colocar 3 pilas más, según la polaridad (+/-) indicada en el interior del compartimento.
4. Volver a tapar y girar el cierre hasta la posición de "bloqueado".

VI. INFORMACIÓN IMPORTANTE

Atención padres:

Para asegurarse de que el niño utiliza este juguete de manera correcta y prevenir accidentes, recomendamos a un adulto le explique las instrucciones de funcionamiento y las reglas generales de seguridad.

Consejos de seguridad



PRECAUCIÓN: al manipular el robot, el brazo desplegable puede activarse. Mantenerse alejado del brazo desplegable cuando se manipule el robot.

- NO JUGAR con este coche en la calle. Las calles son sólo para los coches de verdad.
- NO COGER el coche mientras esté en funcionamiento.
- Cuando el interruptor esté en la posición de encendido, mantener los dedos, el cabello y la ropa holgada alejados de los neumáticos y las llantas.
- Recomendamos a un adulto vigile en todo momento al niño mientras juega con el coche de radio control.
- Para evitar posibles accidentes, recomendamos sacar las pilas del juguete cuando no se juegue con él.

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

- Asegurarse de colocar las pilas siguiendo la polaridad indicada.
- Utilizar siempre pilas del mismo tipo o equivalente al recomendado.
- No mezclar nunca pilas nuevas con gastadas (cambiarlas todas al mismo tiempo).
- No mezclar nunca pilas alcalinas, estándar (carbono-cinc) y recargables (níquel-cadmio).
- Retirar siempre las pilas gastadas del juguete. Retirar asimismo las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo período de tiempo.
- No intentar recargar las pilas no-recargables.
- No provocar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Retirar las pilas recargables del juguete para cargarlas. Cargarlas siempre bajo la supervisión de un adulto.
- Si se utilizan pilas recargables, cargarlas siempre bajo la supervisión de un adulto.

Nota sobre el rendimiento de las pilas: Este juguete requiere una gran energía para funcionar. El juguete viene con pilas alcalinas estándar. RECOMENDAMOS sustituirlas por pilas alcalinas de máximo rendimiento para un mejor funcionamiento. La duración de las pilas varía según la marca de las mismas.

VII. INFORMACIÓN IMPORTANTE



- PRECAUCIÓN: al manipular el robot, el brazo desplegable puede activarse. Mantenerse alejado del brazo desplegable cuando se manipule el robot.**
1. Si el brazo desplegable no se dispara después de 3 choques, reiniciar el mecanismo sujetando el coche con el lado correcto hacia arriba mientras se desliza el botón de opción de la posición "desbloqueado" a la posición "bloqueado" y luego otra vez a la posición "desbloqueado".
2. Si se va a guardar el juguete durante cierto tiempo, tener la precaución de guardar el coche con el brazo desplegado, de este modo cuando se vuelva a utilizar, el coche funcionará mejor.
3. Para jugar con el coche como un coche de radio control normal (sin el robot), sujetarlo el coche con el lado correcto hacia arriba mientras se desliza el botón de opción a la posición "bloqueado". Esto trabará el brazo desplegable. Volver a poner el botón de opción en "desbloqueado" (mientras se sujeta el coche con el lado correcto hacia arriba) para desplegar el brazo, para jugar a persecuciones con el robot.
4. Si se deja de jugar un rato o si se transporta el coche de un sitio a otro, sujetarlo con el lado correcto hacia arriba mientras se vuelve a poner el botón de opción en la posición "bloqueado". Esto trabará el brazo desplegable. Volver a poner el botón de opción en "desbloqueado" (mientras se sujeta el coche con el lado correcto hacia arriba) para desplegar el brazo, para jugar a persecuciones con el robot.

VIII. CONSEJOS DE FUNCIONAMIENTO

1. Cuando las pilas del coche o del robot se empiecen a gastar, éstos pueden dejar de realizar algunas funciones o disminuir su rendimiento. En este momento, se deben colocar nuevas pilas en el juguete. El tiempo de duración de las pilas puede variar según la forma de conducir.
2. Pueden causar interferencias la presencia de otro vehículo de radio control funcionando en la misma frecuencia que éste, la proximidad de cables de alta tensión, grandes edificios o emisoras de radioaficionado. Evitarlos en la medida de lo posible.
3. Para que el vehículo funcione mejor, mantener la antena siempre en posición vertical, no en dirección hacia el vehículo. Si se utiliza el vehículo a gran distancia del transmisor, la señal se debilitará y el vehículo no funcionará correctamente.
4. No utilizar el vehículo sobre superficies mojadas, arena ni nieve. El contacto con el agua puede dañar algunos componentes eléctricos. Si el coche se moja, dejarlo secar durante aproximadamente 12 horas antes de volverlo a utilizar.
5. No guardar el coche ni el robot cerca de una fuente de calor ni bajo la luz directa del sol. Apagar todos los interruptores y sacar las pilas antes de guardar el juguete.
6. La distancia ideal de persecución es de 1-4 metros entre el coche y el robot.
7. Para un mejor funcionamiento al jugar en el interior, asegurarse de que el interruptor se encuentra en la posición "interior".

Para un mejor funcionamiento al jugar al aire libre, asegurarse de que el interruptor se encuentra en la posición "exterior".

1. Estas "Instrucciones de juego" son unas detalladas instrucciones sobre cómo jugar.
2. El Manual del Usuario incluye instrucciones básicas de funcionamiento y colocación de las pilas.

Rogamos leer atentamente toda la información de seguridad antes de empezar a jugar. Sírvanse guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este juguete.

I. INTRODUCCIÓN

ROBOT SHOWDOWN es un divertido juguete lleno de acción. El niño dirige el coche de radio control y el robot, que funciona mediante infrarrojos, va a la caza del coche, persiguiéndolo para destruirlo. Si el robot choca contra el parachoques trasero del coche 3 veces, el coche dará una vuelta de campana... ¡ha ganado el robot! Pero si el niño consigue que su coche choque contra el parachoques trasero del robot, lo inutilizará, ganando la batalla. A continuación detallamos las instrucciones para jugar, paso a paso.

II. MONTAJE

Ver instrucciones de colocación de las pilas en el Manual del Usuario.

1. Colocar las pilas en el coche, el transmisor y el robot.
2. Comprobar que el botón de opción está en posición desbloqueada.
3. Sujetar el coche con el lado correcto hacia arriba. Con cuidado, encajar el brazo desplegable en su posición hasta que quede bien trabado (se oirá un "clic"). El brazo desplegable cuesta un poco de poner y quitar; asegurarse de que ha quedado bien encajado antes de liberarlo.
4. Poner el interruptor del coche en la posición de encendido. El interruptor dispone de 3 posiciones: interior, apagado y exterior. Seleccionar la opción correcta, según se vaya a utilizar en el interior o al aire libre.



5. Encender el robot (poniendo su interruptor en la posición de encendido). El robot emitirá un sonido de "calentamiento".

Al sacar el robot de la caja, el torso del mismo estará girado hacia un lado. Girarlo para que el robot mire en dirección hacia delante al empezar a jugar.

III. NIVEL DE DIFICULTAD

1. Con el botón selector del robot, elegir el nivel de dificultad deseado. Cuando el robot deje de emitir el sonido de "calentamiento", pulsar el botón selector siguiendo estas instrucciones:

Pulsarlo una vez para seleccionar el nivel "fácil" (1 pitido).

Pulsarlo dos veces para seleccionar el nivel "medio" (2 pitidos).

Pulsarlo tres veces para seleccionar el nivel "experto" (3 pitidos).

Volverlo a pulsar una vez más para regresar al nivel "fácil" o para pasar otra vez de un nivel a otro.

2. Una vez seleccionado el nivel de dificultad, pulsar el botón selector y mantenerlo pulsado para empezar a jugar. El robot se "reirá" para confirmar la selección.

IV. ¡A JUGAR!

1. Situar el coche en el suelo, aproximadamente a 1 metro del robot (en cualquier dirección).
2. El robot dará vueltas en la opción de "búsqueda", en busca de la señal de infrarrojos del coche. Cuando se ponga en opción "persecución", su foco se iluminará.
3. Empezar a conducir el coche. El robot captará la señal de infrarrojos y la perseguirá, intentando chocar contra el parachoques trasero del coche.

V. CÓMO GANAR

1. Si el robot choca contra el parachoques trasero del coche 3 veces, el coche dará una vuelta de campana... ¡ha ganado el robot!
2. En intervalos aleatorios durante la persecución, el robot se quedará sin energía. Cuando esto ocurra, sonará la alarma de "baja energía", las luces del robot se iluminarán y el robot dejará de moverse para "recargarse". En este momento el robot es vulnerable al ataque.
3. Cuando el robot está en un momento de vulnerabilidad, es el momento ideal para conducir el coche hasta sus parachoques trasero, haciendo que choque contra él. Esto desactivará el robot... ¡ha ganado el coche! Al desactivarse, el robot caerá hacia delante y emitirá un sonido de "desconexión".

VI. REINICIO

Si ha ganado el coche:

1. Para volver a jugar, volver a poner el robot en posición vertical (se oirá un sonido "clic").
2. Volver a pulsar el botón selector para elegir un nivel de dificultad y empezar a jugar de nuevo.

Si ha ganado el robot:

1. Desactivar el robot golpeando su parachoques trasero.
2. Sujetar el coche con el lado correcto hacia arriba. Con cuidado, encajar el brazo desplegable en su posición hasta que quede bien trabado (se oirá un "clic"). El brazo desplegable cuesta un poco de poner y quitar; asegurarse de que ha quedado bien encajado antes de liberarlo.
3. Volver a pulsar el botón selector para elegir un nivel de dificultad y volver a jugar.

INFORMACIÓN IMPORTANTE



1. **PRECAUCIÓN:** al manipular el robot, el brazo desplegable puede activarse. Mantenerse alejado del brazo desplegable cuando se manipule el robot.
2. Si el brazo desplegable no se dispara después de 3 choques, reiniciar el mecanismo sujetando el coche con el lado correcto hacia arriba mientras se desliza el botón de opción de la posición "desbloqueado" a la posición "bloqueado" y luego otra vez a la posición "desbloqueado".
3. Si se va a guardar el juguete durante cierto tiempo, tener la precaución de guardar el coche con el brazo desplegado, de este modo cuando se vuelva a utilizar, el coche funcionará mejor.
4. Para jugar con el coche como un coche de radio control normal (sin el robot), sujetar el coche con el lado correcto hacia arriba mientras se desliza el botón de opción a la posición "bloqueado". Esto trabará el brazo desplegable. Volver a poner el botón de opción en "desbloqueado" (mientras se sujeta el coche con el lado correcto hacia arriba) para desplegar el brazo, para jugar a persecuciones con el robot.
5. Si se deja de jugar un rato o si se transporta el coche de un sitio a otro, sujetarlo

con el lado correcto hacia arriba mientras se vuelve a poner el botón de opción en la posición "bloqueado". Esto trabará el brazo desplegable. Volver a poner el botón de opción en "desbloqueado" (mientras se sujeta el coche con el lado correcto hacia arriba) para desplegar el brazo, para jugar a persecuciones con el robot.

VII. CONSEJOS DE UTILIDAD

1. En el nivel "fácil", el robot es vulnerable durante más tiempo, lo que da al coche mayores posibilidades de desactivarlo. En los niveles "medio" y "experto", los períodos de vulnerabilidad se reducen... dando mayor emoción al juego.
2. La distancia ideal de persecución es de 3-4 metros entre el coche y el robot. Si el coche se aleja a más distancia del robot, mejor reconducirlo aproximándolo a éste. El robot volverá a captar la señal de infrarrojos del coche cuando éste se aproxime al radio de alcance aconsejado.
3. Si un obstáculo se interpone entre el robot y el coche, obstruyendo la señal de infrarrojos, la conexión entre ambos se romperá temporalmente. El robot volverá a la opción "búsqueda" hasta que vuelva a captar la señal del coche. Para mayor acción, el coche puede utilizar este mecanismo para "esconderse" del robot.
4. Este producto no ha sido diseñado para jugar en áreas limitadas. Asegurarse de que se dispone de suficiente área de juego.
5. Para un perfecto funcionamiento, los emisores de infrarrojos situados en la parte superior del coche y los receptores de infrarrojos del interior del robot deben estar limpios y sin obstáculos. Si es necesario, limpiarlos con un cepillo
— con un paño seco— para eliminar cualquier elemento que pueda obstruirlos.
6. Los brazos móviles del robot han sido diseñados para "romperse" con un impacto. Si se desprenden, simplemente volver a encajarlos en el robot.
7. Como ocurre con otros productos que funcionan con infrarrojos, este juguete puede funcionar mal si se encuentra cerca de superficies reflectoras con brillo (por ejemplo, espejos). También puede que algunos productos electrónicos con control remoto afecten el funcionamiento del juguete. Si esto ocurre, cambiar de lugar de juego.
8. Para un mejor funcionamiento al jugar en el interior, asegurarse de que el interruptor se encuentra en la posición "interior".

Para un mejor funcionamiento al jugar al aire libre, asegurarse de que el interruptor se encuentra en la posición "exterior".

9. Los emisores de infrarrojos situados en la parte superior del coche gastan pilas cuando el coche está encendido. Al terminar de jugar, asegurarse de apagar los interruptores del coche y del robot, y sacar todas las pilas del juguete para guardarlo.
10. Para un mejor funcionamiento, recomendamos utilizar este juguete sobre una superficie ligeramente irregular, como suelo enmoquetado o la acera.

1. Le Manuel de l'utilisateur décrit les caractéristiques du jouet et explique comment installer les piles.
2. La notice "Comment jouer" donne des instructions détaillées sur la façon de jouer.

Lire toutes les informations et les mises en garde pour consommateurs avant de jouer. Conserver toutes les instructions pour y référer ultérieurement si nécessaire. Ces instructions comportent des informations importantes.

I. CONTENU

- ① Véhicule radiocommandé
- ② Radiocommande
- ③ Robot chasseur

II. VÉHICULE

Vue de dessous

- ① Interrupteur à 3 positions
- ② Bras mobile à ressort
- ③ Bouton de mode (verrouillé/déverrouillé)
- ④ Couvercles des piles (2)
- ⑤ Bouton d'ajustement de la direction (ajuster, si nécessaire, pour que le véhicule roule bien droit)

Vue de côté

- ⑥ Émetteurs à infrarouge (4)
 - ⑦ Pare-chocs arrière à ressort
- Se référer à l'étiquette sur la radiocommande et le véhicule pour connaître la fréquence à utiliser.

III. ROBOT

Vue de dessous

- ① Bouton marche/arrêt
- ② Couvercle des piles
- ③ Loquet des piles

Vue de côté

- ④ Sélecteur
- ⑤ Capteurs d'infrarouge (à l'intérieur du robot)
- ⑥ Pare-chocs arrière à ressort
- ⑦ Pare-chocs avant à ressort

IV. MANETTES DE LA RADIOCOMMANDE

Le véhicule est entièrement contrôlé par la radiocommande.

Le robot chasseur n'est pas radiocommandé. Il utilise l'infrarouge pour poursuivre le véhicule. Il n'est pas contrôlé par la radiocommande.

- ① MARCHE AVANT
- ② MARCHE ARRIÈRE
- ③ GAUCHE
- ④ DROITE

V. INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir les couvercles des piles comme illustré.
 2. Insérer 4 piles LR6 (AA), en respectant les polarités indiquées à l'intérieur des compartiments.
 3. Replacer les couvercles des piles.
- ② Radiocommande
1. Ouvrir le couvercle des piles comme illustré.
 2. Installer une pile de 6LR61 (9V) en respectant la polarité (+ ou -) indiquée à l'intérieur du compartiment.
 3. Replacer le couvercle de la pile.

- ③ Robot

1. Faire pivoter le loquet pour déverrouiller.
2. Ouvrir le couvercle des piles comme indiqué.
3. Le robot fonctionne avec 6 piles LR6 (AA). Pour les installer, faire glisser les cloisons vers le haut du compartiment et insérer trois piles, en respectant les polarités (+ ou -) indiquées à l'intérieur du compartiment. Puis faire glisser les cloisons vers le bas jusqu'à ce qu'elles touchent les trois piles qui viennent d'être installées. Installer à présent trois autres piles, en respectant les polarités (+ ou -) indiquées à l'intérieur du compartiment.
4. Replacer le couvercle des piles et faire pivoter le verrou pour verrouiller.

VI. INFORMATIONS IMPORTANTES

Remarques aux adultes

Lire les instructions d'utilisation et ces règles générales avec l'enfant pour s'assurer qu'il joue en toute sécurité.

Conseils de sécurité



ATTENTION: Le bras mobile peut être actionné pendant le manie- ment. Se tenir éloigné du bras mobile lors du manie- ment.

- NE JAMAIS jouer avec le véhicule dans la rue. Les rues sont réservées aux vraies voitures.
- NE PAS saisir le véhicule lorsqu'il est en mouvement.
- Ne pas approcher ses doigts, ni laisser pendre ses cheveux ou ses vêtements à proximité des pneus et des engivelures lorsque le véhicule est sous tension.
- La surveillance d'un adulte est recommandée lorsque le véhicule fonctionne.
- Pour éviter tout incident, retirer toutes les piles lorsque le véhicule n'est pas utilisé.

CONSEILS DE SÉCURITÉ AU SUJET DES PILES

- Vérifier que les piles sont insérées dans le bon sens.
- Utiliser uniquement des piles du même type que celui recommandé, ou des piles équivalentes.
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Retirer immédiatement les piles usées. Enlever les piles lorsque le jouet ne va pas être utilisé pendant une longue période.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- En cas de piles rechargeables, retirer les piles avant de les charger.
- En cas de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être rechargées que par un adulte.

Remarque sur la performance des piles :

Ceci est un produit haute performance qui nécessite beaucoup de puissance. Le produit est fourni avec des piles alcalines standard. Pour une bonne performance, nous vous RECOMMANDONS VIVEMENT de remplacer les piles, lorsque cela sera nécessaire, par des piles alcalines extra-haute performance. La durée des piles peut varier selon la mar- que.

VII. INFORMATIONS IMPORTANTES



1. **MISE EN GARDE : Le bras mobile peut se déclencher pendant la manipu- lation.**

tion. Se tenir éloigné du bras pendant la manipulation.

2. Si le bras mobile ne se libère pas après trois tentatives, réenclencher le mécanisme en tenant le véhicule à l'endroit tout en passant le sélecteur de mode de la position déverrouillée à la position verrouillée, puis de nouveau à la position déverrouillée.
3. Lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période, ranger le véhicule avec le bras en position ouverte. Cela, pour ne pas nuire aux performances ultérieures du jouet.
4. Pour télécommander le véhicule sans le robot, tenir le véhicule à l'endroit et placer l'interrupteur de mode à la position verrouillée. Cela bloque le bras. Pour une course-poursuite avec le robot, replacer l'inter- rupteur de mode à la position déverrouillée (en tenant le véhicule à l'endroit) pour déver- rouiller le bras mobile.
5. Pour faire une courte pause ou pour trans- porter le véhicule d'un endroit à un autre, tenir le véhicule à l'endroit et placer l'inter- rupteur de mode en position verrouillée. Cela bloque le bras. Replacer l'inter- rupteur de mode à la position déverrouillée (en maintenant le véhicule à l'endroit) pour une course-poursuite avec le robot.

VIII. CONSEILS

1. Lorsque le véhicule ou le robot commen- cent à perdre de leur puissance, ils peuvent perdre des fonctions. Il est alors temps de remplacer les piles. La durée de jeu peut varier selon le mode de conduite.
2. De l'interférence radio peut nuire au fonc- tionnement du véhicule. Elle peut être causée par d'autres véhicules radiocom- mandés fonctionnant sur la même fréquence ou par des fils électriques, des immeubles ou des radios BP à proximité. Il est recommandé d'utiliser ce véhicule loin de ces éléments.
3. L'antenne de l'émetteur doit pointer vers le haut, et non pas vers le bas, en direction du véhicule. Si le véhicule est trop éloigné, il ne fonctionnera pas correctement.
4. Ne pas faire rouler le véhicule dans le sable, l'eau ou la neige. Si le véhicule est mouillé, l'essuyer avec une serviette et le laisser sécher toute une nuit.
5. Ne pas ranger le véhicule près d'une source de chaleur ou en plein soleil. Toujours éteindre le jouet (OFF) et retirer toutes les piles avant de le ranger.
6. La distance idéale entre le véhicule et le robot est de 1 à 4 mètres.
7. Pour de meilleurs résultats à l'intérieur, vérifier que l'interrupteur est bien à la posi- tion "jeu à l'intérieur". 🏠

Pour de meilleurs résultats à l'extérieur, vérifier que l'interrupteur est bien à la posi- tion "jeu à l'extérieur". ☀️

1. La notice "Comment jouer" donne des instructions détaillées sur la façon de jouer.
2. Le Manuel de l'utilisateur décrit les caractéristiques du jouet et explique comment installer les piles.

Lire toutes les informations et les mises en garde pour consommateurs avant de jouer. Conserver toutes les instructions pour y référer ultérieurement si nécessaire. Ces instructions comportent des informations importantes.

I. INTRODUCTION

ROBOT SHOWDOWN est un jouet d'action vraiment formidable. C'est toi qui contrôles le véhicule radiocommandé. Le robot chasseur utilise l'infrarouge pour pourchasser le véhicule. Si le robot heurte le pare-chocs arrière du véhicule trois fois, le véhicule se retourne... et le robot gagne ! Mais si c'est toi qui réussis à heurter le pare-chocs arrière du robot avec ton véhicule, le robot s'éteint... et tu a gagné ! Lis bien toutes les instructions qui suivent, étape par étape.

II. INSTALLATION

Se référer au Manuel de l'utilisateur pour connaître les instructions détaillées d'installation des piles.

1. Installer les piles dans le véhicule, l'émetteur et le robot.
2. L'interrupteur de mode doit être déverrouillé.
3. Tenir le véhicule à l'endroit. Pousser doucement et fermement le bras mobile jusqu'à ce qu'il s'enclenche. Le bras mobile est quelque peu difficile à manier. Bien l'enclencher avant de le relâcher.
4. Mettre le véhicule en marche. L'interrupteur du véhicule a 3 positions : "jeu à l'intérieur", "arrêt" et "jeu à l'extérieur". Sélectionner la position selon l'aire de jeu.



5. Mettre le robot en marche. Un signal sonore indiquera que le robot est allumé.

Lors du déballage du robot, le haut du corps est tourné vers le côté. Avant de commencer à jouer, faites pivoter le haut du corps de façon que le robot regarde droit devant lui.

III. NIVEAU DE JEU

1. Choisir un niveau de jeu à l'aide du bouton de sélection du robot. À l'arrêt du signal de mise sous tension, appuyer sur le bouton de sélection comme suit :



Appuyer une fois pour le niveau de jeu "débutant" (1 bip)



Appuyer une deuxième fois pour le niveau de jeu "intermédiaire" (2 bips).



Appuyer une troisième fois pour le niveau de jeu "expert" (3 bips).

Appuyer une quatrième fois pour revenir au niveau "débutant" et faire défiler les niveaux de nouveau.

2. Une fois que le niveau a été sélectionné, appuyer sans relâcher sur le bouton de sélection pour commencer à jouer. Le robot "rira" pour confirmer votre choix.

IV. PRÉPARATION

1. Placer le véhicule sur le sol, à environ 1

mètre du robot, dans la direction de son choix.

2. Le robot tournera sur lui-même en mode "recherche", à l'affût du signal infrarouge émis par le véhicule. La lumière frontale du robot s'allumera en mode "poursuite".
3. Faire rouler le véhicule. Une fois que le robot aura capté le signal infrarouge, il se lancera à la poursuite du véhicule et il essaiera de heurter le pare-chocs arrière de celui-ci.

V. POUR GAGNER

1. Si le robot heurte le pare-chocs arrière du véhicule trois fois, le véhicule se retourne et le robot gagne !
2. A intervalles irréguliers pendant la poursuite, le robot subit une baisse de puissance. Lorsque cela arrive, un signal sonore spécifique retentit. Les lumières du robot clignotent, et il arrête de bouger pour se recharger. À ce moment précis, le robot est vulnérable aux attaques.
3. Lorsque le robot est vulnérable, il faut en profiter pour essayer de se placer derrière lui et de heurter son pare-chocs arrière pour le désactiver et gagner ! Une fois désactivé, le robot bascule vers l'avant et émet un son spécifique.

VI. REMISE EN JEU

Le véhicule a gagné :

1. Pour recommencer, redresser le robot. (un dé clic sera émis.)
2. Appuyer de nouveau sur le bouton de sélection pour choisir un niveau de jeu et recommencer.

Le robot a gagné :

1. Désactiver le robot en tapant sur son pare-chocs arrière.
2. Tenir le véhicule à l'endroit. Pousser doucement et fermement le bras mobile jusqu'à ce qu'il s'enclenche. Le bras mobile est quelque peu difficile à manier. Bien l'enclencher avant de le relâcher.
3. Appuyer de nouveau sur le bouton de sélection pour choisir un niveau de jeu et recommencer une course-poursuite.

INFORMATIONS IMPORTANTES



1. **MISE EN GARDE: Le bras mobile peut se déclencher pendant la manipulation. Se tenir éloigné du bras pendant la manipulation.**
2. Si le bras mobile ne se libère pas après trois tentatives, réenclencher le mécanisme en tenant le véhicule à l'endroit tout en passant le sélecteur de mode de la position déverrouillée à la position verrouillée, puis de nouveau à la position déverrouillée.
3. Lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période, ranger le véhicule avec le bras en position ouverte. Cela, pour ne pas nuire aux performances ultérieures du jouet.
4. Pour télécommander le véhicule sans le robot, tenir le véhicule à l'endroit et placer l'interrupteur de mode à la position verrouillée. Cela bloque le bras. Pour une course-poursuite avec le robot, replacer l'interrupteur de mode à la position déverrouillée (en tenant le véhicule à l'endroit) pour déverrouiller le bras mobile.
5. Pour faire une courte pause ou pour transporter le véhicule d'un endroit à un autre, tenir le véhicule à l'endroit et placer l'interrupteur de mode en position verrouillée. Cela bloque le bras. Replacer l'interrupteur de mode à la position déverrouillée (en

maintenant le véhicule à l'endroit) pour une course-poursuite avec le robot.

VII. CONSEILS

1. En mode "débutant", le robot reste vulnérable plus longtemps, donnant ainsi une meilleure chance à l'adversaire de le désactiver. En mode "intermédiaire" et "expert", les périodes de vulnérabilité sont plus courtes... rendant le jeu plus difficile.
2. La distance idéale entre le véhicule et le robot est de 3 à 4 mètres. Si la distance est plus longue, ramener le véhicule à la portée du robot. Le robot captera le signal infrarouge du véhicule une fois que celui-ci sera de nouveau à sa portée.
3. Si un obstacle coupe le rayon infrarouge entre le robot et le véhicule, la connexion sera momentanément interrompue. Le robot passe alors en mode "recherche" jusqu'à ce qu'il capte de nouveau le signal du véhicule. Il faut en profiter pour se "cacher"... et s'amuser encore plus.
4. Ce produit n'est pas conçu pour être utilisé dans un espace réduit. S'assurer d'avoir suffisamment de place pour jouer.
5. Les émetteurs d'infrarouge sur le dessus du véhicule et les détecteurs d'infrarouge à l'intérieur du robot doivent être propres pour fonctionner correctement. Si nécessaire, utiliser délicatement une brosse, ou un chiffon propre et sec, pour enlever toute poussière.
6. Les bras articulés du robot sont conçus pour se "détacher" en cas de choc. Il suffit de les remettre en place s'ils se détachent.
7. Comme beaucoup d'autres appareils à infrarouge, ce produit peut mal fonctionner à proximité de surfaces réfléchissantes (comme les miroirs). Par ailleurs, certains appareils électroniques avec des télécommandes peuvent nuire à son fonctionnement. Si c'est le cas, il faut choisir un autre endroit où jouer.
8. Pour de meilleurs résultats à l'intérieur, vérifier que l'interrupteur est bien à la position "jeu à l'intérieur".

Pour un meilleur résultat à l'extérieur, vérifier que l'interrupteur est bien à la position "jeu à l'extérieur".

9. Les émetteurs à infrarouge sur le dessus du véhicule puisent l'énergie des piles lorsque le véhicule est allumé. Bien éteindre le véhicule et le robot après le jeu et retirer toutes les piles avant de les ranger.
10. Pour de meilleures performances, jouer sur une surface non lisse, comme une moquette rase ou un trottoir.

1. Dieses Handbuch enthält Informationen über die wichtigsten Funktionen und die Installation der Batterien.
2. Diese Anleitung „So wird gespielt!“ enthält ausführliche Informationen für den Spielbetrieb.

Vor Inbetriebnahme bitte alle Konsumenten-Informationen und alle Sicherheitshinweise durchlesen. Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

I. INHALT

- 1 R/C Fahrzeug
- 2 Fernsteuerung
- 3 Verfolgungsroboter

II. FAHRZEUG

Ansicht von unten

- 1 Stromschalter (3 Positionen)
- 2 Stunt-Arm mit integrierter Feder
- 3 Moduswählschalter (verriegeln/entriegeln)
- 4 Batteriefachabdeckungen (2)
- 5 Einstellvorrichtung für die Lenkung (gegebenenfalls angleichen, damit das Fahrzeug geradeaus fährt)

Seitenansicht

- 1 Infrarotsender (4)
- 2 Hintere Stoßstange mit integrierter Feder

Für die Frequenz siehe Aufkleber am dem Sender und dem Fahrzeug.

III. ROBOTER

Ansicht von unten

- 1 EIN/AUS-Schalter
- 2 Batteriefachabdeckung
- 3 Batteriefach-Verriegelung

Seitenansicht

- 1 Auswahlknopf
- 2 Infrarotempfänger (im Innern des Roboters)
- 3 Hintere Stoßstange mit integrierter Feder
- 4 Vordere Stoßstange mit integrierter Feder

IV. FERNSTEUERUNG

Das R/C Fahrzeug verfügt über Allround-Steuerungsmöglichkeiten. Du steuerst es mit der Fernsteuerung.

Der Verfolgungsroboter hat keine Fernsteuerung. Mit Hilfe des integrierten Infrarotempfängers kann er das Fahrzeug aufspüren und die Verfolgung aufnehmen. Er wird nicht mit der Fernsteuerung gesteuert!

- 1 VORWÄRTS
- 2 RÜCKWÄRTS
- 3 LINKS
- 4 RECHTS

V. INSTALLATION DER BATTERIEN

- 1 Fahrzeug
 - 1 Die Batteriefachabdeckungen wie dargestellt öffnen.
 - 2 4 Mignonzellen AA (LR6) einlegen. Die Polarität (+/-), wie im Innern der Batteriefächer dargestellt, beachten.
 - 3 Die Batteriefachabdeckungen wieder einsetzen.
- 2 Fernsteuerung
- 1 Die Batteriefachabdeckung wie dargestellt öffnen.
 - 2 Eine 9-V-Blockbatterie (6LR61) einlegen. Die Polarität (+/-), wie im Innern der Batteriefächer dargestellt, beachten.
 - 3 Die Batteriefachabdeckung wieder einsetzen.

3 Roboter

- 1 Die Batteriefach-Verriegelung öffnen.
- 2 Die Batteriefachabdeckung wie dargestellt öffnen.
- 3 Der Roboter benötigt 6 Mignonzellen AA (LR6). Um diese zu installieren, die Batterietrennwände nach oben schieben

und drei Batterien einlegen. Die Polarität (+/-), wie im Innern des Batteriefach dargestellt, beachten. Die Batterietrennwände wieder nach unten schieben, bis sie die drei eingelegten Batterien berühren. Nun drei weitere Batterien einlegen. Die Polarität (+/-), wie im Innern des Batteriefachs dargestellt, beachten.

- 4 Die Batteriefachabdeckung einsetzen und die Batteriefach-Verriegelung wieder schließen.

VI. WICHTIGE INFORMATIONEN

Hinweise für die Eltern:

Um zu gewährleisten, dass Ihr Kind sicher spielt und Freude am Produkt hat, lesen Sie die Anleitung und diese Sicherheitsregeln bitte mit Ihrem Kind gemeinsam durch.

Sicherheitshinweise



VORSICHT: Der Stunt-Arm kann während des Spiels aktiviert werden. Daher muss ein ausreichender Abstand zu dem Stunt-Arm eingehalten werden.

- Das Fahrzeug NICHT auf Straßen fahren lassen! Straßen sind nur für echte Fahrzeuge da.
- Das Fahrzeug NICHT hochheben, während es in Bewegung ist.
- Darauf achten, dass Finger, Haare und lose Kleidungsstücke nicht mit den Reifen und den Radnaben in Berührung kommen während das Fahrzeug eingeschaltet ist.
- Die Aufsicht eines Erwachsenen während des Betriebs des Fahrzeugs wird empfohlen.
- Um unvorhergesehenen Betrieb zu vermeiden, alle Batterien bei Nichtgebrauch herausnehmen.

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

- Darauf achten, dass die Batterien in der angegebenen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden empfohlenen Batterietyps verwenden.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer sofort aus dem Spielzeug entfernen. Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Nicht-wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen (wenn die Batterien herausgenommen werden können).
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien sollte nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden (wenn die Batterien herausgenommen werden können).

Hinweis zur Batterieleistung:

Dieses Hochleistungsprodukt benötigt leistungsstarke Batterien. Das Produkt ist mit Standard-Alkalibatterien ausgestattet. Für optimale Leistung EMPFEHLEN WIR DRINGEND, diese Batterien durch besonders leistungsstarke Alkalibatterien zu ersetzen. Die Lebensdauer der Batterien hängt vom Batterietyp ab.

VI. WICHTIGE INFORMATIONEN



VORSICHT: Der Stunt-Arm kann während des Spiels aktiviert werden. Daher muss ein ausreichender Abstand zu dem Stunt-Arm eingehalten werden.

2. Wenn der Stunt-Arm nach drei Schlägen nicht herauspringt, muss der Mechanismus neu gestartet werden, indem das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten und der Moduswählschalter zunächst verriegelt und anschließend wieder entriegelt wird.
3. Wird längere Zeit nicht mit dem Fahrzeug gespielt, sollte der Stunt-Arm geöffnet werden. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass das Fahrzeug auch weiterhin optimal funktioniert.
4. Um die Allround-Steuerungsmöglichkeiten des Fahrzeugs (nicht für den Roboter) einzusetzen, muss das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten und der Moduswählschalter verriegelt werden. Auf diese Weise wird der Stunt-Arm festgehalten. Wird der Moduswählschalter wieder entriegelt (während das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten wird), wird der Stunt-Arm freigesetzt und die Verfolgungsjagd kann beginnen.
5. Wenn das Spiel für kurze Zeit unterbrochen wird – oder wenn das Fahrzeug an einen anderen Ort gebracht werden soll – muss darauf geachtet werden, dass das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten und der Moduswählschalter verriegelt wird. Auf diese Weise wird der Stunt-Arm festgehalten. Wird der Moduswählschalter wieder entriegelt (während das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten wird), wird der Stunt-Arm freigesetzt und die Verfolgungsjagd kann beginnen.

VIII. KURZE HINWEISE

1. Wird die Energiezufuhr geringer, kann es sein, dass das Fahrzeug oder der Roboter einige seiner Funktionen nicht mehr ausführen kann. Dann sollten neue Batterien eingelegt werden. Je nach Fahrstil kann die Laufzeit des Fahrzeugs variieren.
2. Aufgrund von Frequenzstörungen kann der Betrieb des Fahrzeugs gestört werden. Störungen können durch andere R/C Fahrzeuge verursacht werden, die auf derselben Frequenz betrieben werden, oder auch durch den Betrieb in der Nähe von HOCHSPANNUNGSMASTEN, STAHLVERSTÄRKTEN BETONBAUTEN UND DURCH VORBEIFAHRENDE AUTOS MIT CB FUNK. Diese Störquellen sollten vermieden werden!
3. Für optimale Fahrleistung, die Antenne aufrecht halten und nicht auf das ferngesteuerte Fahrzeug zeigen lassen. Entfernen sich das Fahrzeug zu weit von der Fernsteuerung, wird die Sendeleistung schwächer, und das Fahrzeug reagiert nicht mehr richtig.
4. Das Fahrzeug nicht über Sand, durch Wasser oder Schnee fahren lassen. Wasser kann die Elektronik des Fahrzeugs beschädigen. Sollte das Fahrzeug nass werden, dieses mit einem Tuch trockenwischen und vor erneutem Gebrauch vollständig trocknen lassen.
5. Das Fahrzeug nicht in der Nähe einer Wärmequelle oder direktem Sonnenlicht aufbewahren. Das Fahrzeug zum Aufbewahren immer AUSSCHALTEN ("OFF"), und die Batterien herausnehmen.
6. Der beste Abstand zwischen dem Fahrzeug und dem Roboter für eine Verfolgungsjagd beträgt 1-4 Meter.
7. Für den 1-3-stufigen Stromschalter die Position Indoor wählen, um die optimale Leistung für den Gebrauch im Haus zu gewährleisten. 🏠

Um die optimale Leistung für das Spiel im Freien zu gewährleisten, sollte sich der Stromschalter in der Position Outdoor befinden. 🌳

1. Diese Anleitung „So wird gespielt“ enthält ausführliche Informationen für den Spielbetrieb.
 2. Diese Bedienungsanleitung enthält Informationen über die wichtigsten Funktionen und die Installation der Batterien.
- Vor Betriebsnahme bitte alle Konsumenten-Informationen und alle Sicherheitshinweise durchlesen. Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

I. EINFÜHRUNG

ROBOT SHOWDOWN ist ein cooles Action-Set. Das R/C Fahrzeug kann ferngesteuert werden und hat Allround-Steuerungsmöglichkeiten. Der Verfolgungsroboter kann mit seinem Infrarotempfänger das Fahrzeug aufspüren und verfolgen. Wenn der Roboter dreimal auf die hintere Stoßstange deines Fahrzeuges trifft, wird sich das Fahrzeug überschlagen ... und der Roboter hat gewonnen. Du kannst jedoch die hintere Stoßstange des Roboters mit deinem Fahrzeug treffen und den Roboter "schachtmatt" setzen ... jetzt hast du gewonnen. Wenn du die Anleitung weiterliest, erhältst du Schritt für Schritt alle wichtigen Informationen.

II. EINRICHTEN

Die Einzelteile für die Installation der Batterien bitte dem Handbuch entnehmen.

1. Die Batterien in das Fahrzeug, die Fernsteuerung und den Roboter einlegen.
2. Stelle sicher, dass der Moduswählschalter entriegelt wurde.
3. Das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben halten. Den Stunt-Arm vorsichtig in die vorgesehene Position schieben, bis er fest einrastet. Hierfür ist etwas Kraft erforderlich. Stelle sicher, dass der Arm sorgfältig einrastet, bevor er für das Spiel verwendet wird.
4. Das Fahrzeug einschalten. Der Ein-/Ausschalter des Fahrzeuges hat 3 Positionen: Indoor, Aus, und Outdoor. Wähle die richtige Position für das Spiel im Haus oder im Freien.



5. Den Roboter einschalten. Der Roboter gibt ein cooles Startgeräusch von sich.

Wenn du den Roboter aus der Verpackung nimmst, beginn dich sein Oberkörper in eine Richtung zu drehen. Drehe, den Oberkörper bis er nach vorne zeigt. Nun kann das Spiel beginnen.

III. SPIELSTUFEN

1. Mit dem Wählschalter des Roboters kann die Spielstufe gewählt werden. Nachdem das „Startgeräusch“ aufgehört hat, kannst du den Wählschalter folgendermaßen verwenden:



Drücke einmal für ein „leichtes“ Spielniveau (1 Ton)



Drücke ein zweites Mal für ein „mittleres“ Spielniveau (2 Töne)



Drücke ein drittes Mal für ein „hohes“ Spielniveau (3 Töne)

Drücke erneut, um zu dem „leichten“ Spielniveau zurückzukehren, und gehe die verschiedenen Spielstufen durch.

2. Wenn du die Spielstufe gewählt hast, drücke auf den Wählschalter und halte ihn gedrückt, um das Spiel zu beginnen. Der Roboter bestätigt deine Wahl mit einem „Lachen“.

IV. LOS GEHT'S

1. Das Fahrzeug etwa 1 Meter vom dem Roboter entfernt auf dem Boden platzieren (beliebige Richtung).
2. Der Roboter dreht sich in dem „Such“-Modus, um das Infrarotsignal des Fahrzeuges aufzufangen. Die Lampe auf dem Kopf des Roboters schaltet sich ein, wenn der „Verfolgungs-Modus“ aktiviert ist.
3. Nun kann die Fahrt mit dem Fahrzeug beginnen. Der Roboter folgt dem Infrarotsignal und versucht die hintere Stoßstange des Fahrzeuges zu treffen.

V. SO GEWINNST DU

1. Wenn der Roboter die hintere Stoßstange des Fahrzeuges dreimal trifft, überschlägt sich das Fahrzeug. Der Roboter gewinnt!
2. Während der Verfolgungsjagd kann es in unregelmäßigen Abständen vorkommen, dass die Batterien des Roboters „nachlassen“. Wenn dies geschieht, schaltet sich der „Zu wenig Energie“-Alarm ein. Die Lichter des Roboters beginnen zu blinken, und er bleibt stehen, damit er „aufgeladen“ werden kann. In diesem Moment kann der Roboter angegriffen werden.
3. Solange der Roboter „aufgeladen“ wird, kannst du mit deinem Fahrzeug hinter den Roboter fahren und seine hintere Stoßstange treffen. Dadurch wird der Roboter deaktiviert. Du gewinnst! Wenn der Roboter deaktiviert ist, fällt er nach vorn und ein Sound signalisiert, dass „keine Energie mehr“ vorhanden ist.

VI. RÜCKSTELLEN

Wenn du gewonnen hast:

1. Den Roboter in eine aufrechte Position bringen, um erneut zu starten. (Du spürst einen Klick.)
2. Den Wählschalter drücken, um eine Spielstufe zu wählen und erneut starten.

Wenn der Roboter gewonnen hat:

1. Den Roboter durch Klopfen auf die hintere Stoßstange deaktivieren.
2. Das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben halten. Den Stunt-Arm vorsichtig in die vorgesehene Position schieben, bis er fest einrastet. Hierfür ist etwas Kraft erforderlich. Vergewissere dich, dass der Arm sorgfältig einrastet, bevor er für das Spiel verwendet wird.
3. Den Wählschalter erneut drücken, um die Spielstufe zu wählen und erneut zu beginnen.

WICHTIGE INFORMATIONEN



1. **VORSICHT:** Der Stunt-Arm kann während des Spiels aktiviert werden. Daher muss ein ausreichender Abstand zu dem Stunt-Arm eingehalten werden.
2. Wenn der Stunt-Arm nach drei Schlägen nicht herauspringt, muss der Mechanismus neu gestartet werden, indem das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten und der Moduswählschalter zunächst verriegelt und anschließend wieder entriegelt wird.
3. Wird längere Zeit nicht mit dem Fahrzeug gespielt, sollte der Stunt-Arm geöffnet werden. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass das Fahrzeug auch weiterhin optimal funktioniert.
4. Um die Allround-Steuerungsmöglichkeiten des Fahrzeuges (nicht für den Roboter) einzusetzen, muss das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten und der Moduswählschalter verriegelt werden. Auf diese Weise wird der Stunt-Arm festgehalten. Wird der Moduswählschalter wieder entriegelt (während das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten wird), wird der Stunt-Arm freigesetzt, und die

Verfolgungsjagd kann beginnen.

5. Wenn das Spiel für kurze Zeit unterbrochen wird – oder wenn das Fahrzeug an einen anderen Ort gebracht werden soll – muss darauf geachtet werden, dass das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten und der Moduswählschalter verriegelt wird. Auf diese Weise wird der Stunt-Arm festgehalten. Wird der Moduswählschalter wieder entriegelt (während das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten wird), wird der Stunt-Arm freigesetzt und die Verfolgungsjagd kann beginnen.

VII. TIPPS UND HINWEISE

1. Bei dem „leichten“ Spielniveau ist der Roboter für einen längeren Moment „ungeschützt“ und bietet so die Gelegenheit einzugreifen und den Roboter auszuschalten. Bei dem „mittleren“ und „höheren“ Spielniveau sind diese Zeiträume kürzer ... und machen so das Spiel schwieriger.
 2. Der beste Abstand zwischen Fahrzeug und Roboter für die Verfolgungsjagden beträgt 3-4 Meter. Wenn das Fahrzeug weiter entfernt ist, musst du den Abstand verkürzen, um das Spiel fortzusetzen. Der Roboter wird das Infrarotsignal des Fahrzeuges sofort aufspüren, sobald der Abstand ausreichend verringert wurde.
 3. Wenn der Infrarotstrahl zwischen Roboter und Fahrzeug von einem Hindernis gestört wurde, wird die Verbindung kurzzeitig unterbrochen. Der Roboter gelangt sofort wieder in den „Such-Modus“, sobald er das Signal des Fahrzeuges aufgespürt hat. Du kannst von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, um das Fahrzeug zu „verstecken“ ... für noch mehr Action und Spielspaß.
 4. Dieses Produkt kann nicht in engen Räumen verwendet werden. Achte darauf, dass ausreichend Platz zum Spielen vorhanden ist.
 5. Um den Spielbetrieb nicht zu beeinträchtigen dürfen die Infrarotsender auf der Oberseite des Fahrzeuges und die Infrarotempfänger im Innern des Roboters nicht verschmutzt oder blockiert werden. Falls notwendig, sorgfältig mit einer Bürste oder einem sauberen und trockenen Tuch reinigen, um alle störenden Partikel zu beseitigen.
 6. Die beweglichen Arme des Roboters wurden so konstruiert, dass sie bei einem Aufprall „abfallen“. Sie können anschließend wieder problemlos am Körper des Roboters angebracht werden.
 7. Wie bei vielen Infrarotgeräten, funktioniert dieses Produkt auf hellen und reflektierenden Oberflächen (z.B. Spiegeln) möglicherweise nicht richtig. Zusätzlich können einige ferngesteuerte Geräte den Betrieb beeinträchtigen. In diesem Fall muss möglicherweise ein anderer Ort für das Spiel gewählt werden.
 8. Für eine optimale Leistung beim Spiel im Haus muss darauf geachtet werden, dass sich der 3-stufige Ein-/Ausschalter in der Position Indoor befindet.
- Für eine optimale Leistung beim Spiel im Freien muss darauf geachtet werden, dass sich der 3-stufige Ein-/Ausschalter in der Position Outdoor befindet.
9. Die Infrarotsender an der Oberseite des Fahrzeuges benötigen die Energie der Batterien, sobald das Fahrzeug eingeschaltet wird. Daher stets darauf achten, dass sowohl Fahrzeug als auch Roboter ausgeschaltet sind und alle Batterien entfernt werden, wenn längere Zeit nicht mit dem Spielzeug gespielt wird.
 10. Für optimale Leistung auf einer strukturierten Oberfläche fahren – wie einem Kurzhaarteppich oder einem Bürgersteig.



1. Il Manuale d'Uso riporta le operazioni base e le indicazioni per inserire le pile.
 2. Le istruzioni "Come si Gioca" riportano in dettaglio le indicazioni per giocare.
- Leggi tutte le informazioni per l'acquisto e le norme di sicurezza prima di azionare il giocattolo. Conserva le istruzioni per futuro riferimento.

I. CONTENUTO

- 1 Veicolo R/C
- 2 Trasmettitore R/C
- 3 Robot da Inseguimento

II. VEICOLO

Vista dal basso

- 1 Leva di attivazione a 3-posizioni
- 2 Braccio acrobatico a molla
- 3 Leva modalità (bloccato/non bloccato)
- 4 Sportelli scomparti pile (2)
- 5 Sterzo (regola, se necessario, per far procedere il veicolo in linea retta)

Vista laterale

- 1 Emittenti a infrarossi (4)
- 2 Paraurti posteriore a molla

Fai riferimento all'etichetta del trasmettitore e del veicolo per la frequenza.

III. ROBOT

Vista dal basso

- 1 Leva ON/OFF
- 2 Sportello scomparti pile
- 3 Chiusura scomparti pile

Vista laterale

- 1 Leva di selezione
- 2 Ricevitori a infrarossi (all'interno del telaio del robot)
- 3 Paraurti posteriore a molla
- 4 Paraurti anteriore a molla

IV. COMANDI DEL TRASMETTITORE

Il veicolo è un veicolo radiocomandato multi-funzione. Lo controlli con il trasmettitore.

Il robot da inseguimento non è radiocomandato. Funziona grazie alla tecnologia a raggi infrarossi che gli consente di localizzare e inseguire il veicolo. Non viene controllato dal trasmettitore.

- 1 AVANTI
- 2 RETROMARCIA
- 3 SINISTRA
- 4 DESTRA

V. COME INSERIRE LE PILE

- 1 Veicolo
 1. Apri gli sportelli degli scomparti pile come illustrato.
 2. Inserisci 4 pile formato stilo (LR6), con le polarità (+/-) direzionate come illustrato all'interno degli appositi scomparti.
 3. Chiudi gli sportelli.
- 2 Trasmettitore
 1. Apri lo sportello dello scomparto pile come illustrato.
 2. Inserisci una pila da 9V (6LR61) con le polarità (+/-) direzionate come illustrato all'interno dell'apposito scomparto.
 3. Chiudi lo sportello.

- 3 Robot
 1. Ruota la chiusura dello scomparto pile verso la posizione di apertura.
 2. Apri lo sportello come illustrato.
 3. Il robot funziona con 6 pile formato stilo

(LR6). Per inserirle, sposta i divisori verso la parte superiore dello scomparto e inserisci tre pile, con le polarità (+/-) direzionate come illustrato all'interno dello scomparto. Riabbassa i divisori fino a che non toccano le pile che hai inserito. Poi, inserisci altre tre pile, con le polarità (+/-) direzionate come illustrato all'interno dello scomparto.

4. Chiudi lo sportello e ruota la chiusura verso la posizione di bloccaggio.

VI. INFORMAZIONI IMPORTANTI

Nota per gli Adulti:

Per un gioco divertente e sicuro, rileggete tutte le istruzioni e le norme di sicurezza con il vostro bambino.

Norme di Sicurezza



AVVERTENZA: Il braccio acrobatico può essere attivato quando maneggi il veicolo. Cerca di non toccarlo mentre maneggi il veicolo.

- Non guidare MAI il veicolo sulle strade! Sono per le macchine vere!
- NON sollevare il veicolo in moto.
- Tenere dita, capelli e abiti larghi lontano dalle ruote e dai mozzetti delle ruote quando il veicolo è ACCESSO.
- E' consigliabile la supervisione di un adulto quando il veicolo viene azionato.
- Per prevenire gli incidenti, estrarre tutte le pile quando il giocattolo non viene utilizzato.

NORME DI SICUREZZA PER LE PILE

- Controllare che le polarità delle pile siano direzionate correttamente.
- Usare solo pile del tipo raccomandato (o equivalenti).
- Non mischiare pile vecchie e nuove.
- Non mischiare pile di tipo diverso: alcaline, standard (carbon-zinco) o ricaricabili (nickel-cadmio).
- Togliere le pile dal giocattolo quando non si utilizza per periodi di tempo prolungati.
- Non ricaricare pile non ricaricabili.
- Non cortocircuitare i terminali delle pile.
- Togliere le pile ricaricabili dal prodotto prima di ricaricarle (se le pile sono removibili).
- Se si utilizzano pile ricaricabili removibili, ricaricarle solo sotto la supervisione di un adulto (se le pile sono removibili).

Nota per le Pile:

Questo è un prodotto ad alte prestazioni che richiede molta energia. Il prodotto è dotato di pile alcaline standard. Per risultati ottimali, RACCOMANDIAMO VIVAMENTE di sostituire le pile fornite con il giocattolo, quando necessario, con pile alcaline ad alte prestazioni. La durata delle pile può variare in base alla marca.

VI. INFORMAZIONI IMPORTANTI



1. **AVVERTENZA: Il braccio acrobatico può essere attivato quando maneggi il veicolo. Cerca di non toccarlo mentre maneggi il veicolo.**
2. Se il braccio acrobatico non scatta dopo tre urti, resetta il meccanismo tenendo il veicolo raddrizzato e spostando la leva delle modalità dalla posizione di rilascio a quella di bloccaggio – e poi di nuovo sulla posizione di rilascio.
3. Per riporre il giocattolo per periodi di tempo prolungati, rilascia il braccio acrobatico del veicolo. In questo modo otterrai risultati ottimali.
4. Per usare il veicolo come un auto R/C multi-

funzione – senza il robot – tieni il veicolo in posizione raddrizzata, spostando contemporaneamente la leva delle modalità sulla posizione di bloccaggio. In questo modo bloccherai il braccio acrobatico. Rimetti la leva delle modalità sulla posizione di rilascio (tenendo il veicolo con la parte destra rivolta verso l'alto) per sganciare il braccio acrobatico e passare alla modalità inseguimento robot.

5. Se ti prendi una piccola "pausa" durante il gioco – oppure se trasporti il veicolo da un punto verso un altro – tieni il veicolo raddrizzato, spostando la leva delle modalità sulla posizione di bloccaggio. In questo modo bloccherai il braccio acrobatico. Rimetti la leva delle modalità sulla posizione di rilascio (tenendo raddrizzato il veicolo) per sganciare il braccio acrobatico e passare di nuovo alla modalità inseguimento robot.

VII. CONSIGLI E SUGGERIMENTI

1. Quando il veicolo o il robot inizia a perdere potenza, potrebbe anche ridurre le proprie prestazioni. E' ora di sostituire le pile. La durata può variare in base al tuo stile di guida.
2. Le interferenze radio potrebbero influenzare le prestazioni del veicolo. Le interferenze possono essere causate da altri veicoli R/C con la stessa frequenza; cavi elettrici; grandi edifici; o radio CB. Cerca di stare lontano da questi!
3. Tieni l'antenna puntata verso l'alto – non in basso verso il veicolo. Se il veicolo dovesse allontanarsi troppo, non funzionerà in modo ottimale.
4. Non guidare il giocattolo sulla sabbia, in acqua o sulla neve. Se il veicolo o il robot dovesse bagnarsi, lascialo asciugare completamente prima di riattivarlo.
5. Non riporre il veicolo o il robot vicino a fonti di calore intense o alla luce solare diretta. Sposta sempre tutte le leve su OFF ed estrai tutte le pile prima di riporre il giocattolo.
6. La distanza ottimale tra il veicolo e il robot è di 1-4 metri.
7. Per risultati ottimali in casa, controlla che la leva a 3 posizioni del veicolo sia posizionata su "interno".



Per risultati ottimali all'aperto, controlla che la leva a 3 posizioni del veicolo sia posizionata su "esterno".





GIOCHIAMO

1. Queste istruzioni "Giochiamo" ti forniscono indicazioni dettagliate per giocare.
2. Il Manuale d'Uso ti indica le basi per l'attivazione e per l'inserimento delle pile.

Leggi attentamente tutte le informazioni per l'acquirente e le norme di sicurezza prima di iniziare a giocare. Conserva queste istruzioni per futuro riferimento. Contengono importanti informazioni.

I. INTRODUZIONE

ROBOT SHOWDOWN è un fantastico set d'azione. Sei tu che controlli il veicolo R/C multi-funzione. Lo strepitoso robot da inseguimento utilizza la tecnologia a raggi infrarossi per rintracciare e inseguire il veicolo. Se il robot colpisce il paraurti posteriore del veicolo tre volte, il veicolo si ribalta... e il robot vince. Ma se riesci a colpire il paraurti posteriore del robot con il veicolo, allora abatterai il robot... e sarai tu a vincere. Continua a leggere per ottenere ulteriori informazioni dettagliate punto per punto.

II. PREPARATIVI

Fai riferimento al Manuale d'Uso per informazioni dettagliate sull'inserimento delle pile.

1. Inserisci le pile nel veicolo, nel trasmettitore e nel robot.
2. Tieni il veicolo in posizione raddrizzata. Premi con cautela il braccio acrobatico in posizione fino a bloccarlo adeguatamente. Il braccio acrobatico richiede un po' di attenzione affinché funzioni; assicurati che sia agganciato in posizione prima di rilasciarlo.
3. Controlla che la leva delle modalità sia in posizione di rilascio.
4. Sposta la leva del veicolo su on. La leva di attivazione del veicolo è dotata di 3 posizioni: interno, off, ed esterno. Seleziona la posizione corretta per l'uso in casa o all'aperto.



5. Sposta la leva del robot su on. Il robot emetterà un mitico suono di "massima potenza".

Quando estrai il robot dalla confezione, la parte superiore del telaio sarà rivolta verso una direzione. Ruota la parte superiore del telaio in modo tale che sia rivolta verso la parte frontale prima di iniziare a giocare.

III. LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

1. Usa il tasto di selezione del robot per scegliere il livello di difficoltà. Una volta che il suono di "massima potenza" si disattiva, premi il tasto di selezione come segue:



Premilo una volta per il livello "facile" (1 bip)



Premilo due volte per il livello "medio" (2 bip)



Premilo tre volte per il livello "esperto" (3 bip)

Premilo di nuovo per ritornare al livello "facile" e passare di nuovo per tutti i livelli.

2. Una volta selezionato il livello, tieni premuto il tasto di selezione per iniziare. Il robot "ridurrà" per confermare la tua scelta.

IV. COME INIZIARE

1. Posiziona il veicolo a terra, a circa 1 metro dal robot (in qualunque direzione).
2. Il robot girerà nella modalità "ricerca", cercando di captare il segnale a raggi infrarossi del veicolo. Il faro del robot si accenderà nella modalità inseguimento.
3. Inizia a guidare il veicolo. Il robot si sintonerà sul segnale a raggi infrarossi e ti inseguirà, cercando di colpire il paraurti posteriore del veicolo.

V. COME VINCERE

1. Se il robot colpisce il paraurti posteriore del veicolo tre volte, il veicolo si capovolverà. Il robot vince!
2. Ad intervalli casuali durante l'inseguimento, il robot "ridurrà" la propria potenza. Quando ciò avviene, l'allarme sonoro di "rallentamento" si disattiverà, le luci del robot lampeggeranno e si bloccherà per "ricaricarsi". In questi casi il robot è vulnerabile all'attacco.
3. Quando il robot è vulnerabile, puoi far sterzare il tuo veicolo, posizionandolo dietro il robot e colpendo poi il suo paraurti posteriore. In questo modo disattiverai il robot. E vincerai! Una volta disattivato, il robot cadrà in avanti ed emetterà un suono di "potenza zero".

VI. RESET

Se vinci:

1. Per ricominciare, rimetti in piedi il robot. (Sentirai un clic.)
2. Premi di nuovo il tasto di selezione per scegliere il livello di difficoltà e ricomincia-re.

Se vince il robot:

1. Disattiva il robot picchiettando il suo paraurti posteriore.
2. Tieni il veicolo in posizione raddrizzata. Premi con cautela il braccio acrobatico in posizione fino a bloccarlo. Il braccio acrobatico richiede un po' di attenzione affinché funzioni; assicurati che sia agganciato in posizione prima di rilasciarlo.
3. Premi di nuovo il tasto di selezione per scegliere il livello di difficoltà e ricomincia-re.

INFORMAZIONI IMPORTANTI



1. **ATTENZIONE: Il braccio acrobatico può essere attivato quando maneggi il veicolo. Cerca di non toccarlo mentre maneggi il veicolo.**

2. Se il braccio acrobatico non scatta dopo tre urti, resetta il meccanismo tenendo il veicolo con il lato destro rivolto verso l'alto e spostando la leva delle modalità dalla posizione di rilascio a quella di bloccaggio e poi di nuovo sulla posizione di rilascio.
3. Per riporre il giocattolo per periodi di tempo prolungati, rilascia il braccio acrobatico del veicolo. In questo modo otterrai risultati ottimali.
4. Per usare il veicolo come un auto R/C multi-funzione – senza il robot – tieni il veicolo in posizione raddrizzata, spostando contemporaneamente la leva delle modalità sulla posizione di bloccaggio. In questo modo bloccherai il braccio acrobatico. Rimetti la leva delle modalità sulla posizione di rilascio (tenendo il veicolo con la parte destra rivolta verso l'alto) per sganciare il braccio acrobatico e passare alla modalità inseguimento robot.
5. Se ti prendi una piccola "pausa" durante il

gioco – oppure se trasporti il veicolo da un punto verso un altro – tieni il veicolo con la parte destra rivolta verso l'alto, spostando la leva delle modalità sulla posizione di bloccaggio. In questo modo bloccherai il braccio acrobatico. Rimetti la leva delle modalità sulla posizione di rilascio (tenendo la parte destra del veicolo rivolta verso l'alto) per sganciare il braccio acrobatico e passare di nuovo alla modalità inseguimento robot.

VII. CONSIGLI E SUGGERIMENTI

1. Nel livello "facile", il robot sarà vulnerabile per un intervallo più lungo, dantoti una possibilità in più di disattivarlo. Nei livelli "medio" ed "esperto", gli intervalli di vulnerabilità si riducono... creando così sfide più emozionanti!
2. La portata ottimale di inseguimento è 3-4 metri tra il veicolo e il robot. Se il veicolo dovesse superare questa distanza, riportalo entro la portata ottimale. Il robot "riprenderà" il segnale a raggi infrarossi del veicolo una volta che il veicolo rientrerà nella portata ottimale.
3. Se un ostacolo interrompe il raggio d'azione degli infrarossi tra il robot e il veicolo, la connessione si spezzerà temporaneamente. Il robot ritornerà nella modalità di "ricerca" fino a che non intercederà il segnale del veicolo. Puoi usare questa funzione per "nasconderti" dal robot... per tante altre emozionanti sfide.
4. Il prodotto non è adatto all'uso all'interno di aree confinate. Assicurati di avere sufficiente spazio per giocare.
5. Gli emittenti ad infrarossi situati sopra il veicolo e i ricettori ad infrarossi situati all'interno del robot devono essere puliti e liberi da ostruzioni per l'attivazione ottimale. Se necessario, usa una spazzola – o un panno pulito e asciutto – per ripulire delicatamente l'ostruzione.
6. I bracci mobili del robot sono stati studiati per "staccarsi" dopo l'urto. Rigianciami al corpo del robot quando necessario.
7. Come per gli altri dispositivi ad infrarossi, questo prodotto potrebbe avere scarse prestazioni sulle superfici lucide che fanno riflesso (come gli specchi). Inoltre, alcuni dispositivi elettrici a radiocomando potrebbero influenzarne l'attivazione. Cerca un altro posto dove giocare.
8. Per risultati ottimali quando giochi in casa, controlla che la leva di attivazione a 3 posizioni sia posizionata su "interno".

Per risultati ottimali quando giochi all'aperto, controlla che la leva di attivazione a 3 posizioni sia posizionata su "esterno".

9. Gli emittenti ad infrarossi situati sopra il veicolo consumano l'energia delle pile ogni volta che il veicolo è acceso. Assicurati di spegnere il veicolo e il robot quando non li usi, ed estrai le pile prima di riportarli.
10. Per prestazioni ottimali, gioca su una superficie lavorata – come un tappeto poco spesso o un marciapiede.



1. Dit gebruikershandboek behandelt de standaard bediening en het plaatsen van de batterijen.
2. In de instructies "Zo speel je" wordt uitgebreid ingegaan op het spelen met de Robot Showdown.

Lees alle consumenten- en veiligheidsinformatie voordat je met spelen begint. Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

I. INHOUD

- 1 R/C voertuig
- 2 R/C zender
- 3 Achtervolgingsrobot

II. VOERTUIG

Onderaanzicht

- 1 3-standenschakelaar
- 2 Kantelarm met veermechanisme
- 3 Keuzeschakelaar (vergrendelen/ontgrendelen)
- 4 Batterijklepjes (2)
- 5 Stuurverstelling (indien nodig bijstellen om het voertuig rechtuit te laten rijden)

Zijaanzicht

- 1 Infrarode zender (2)
- 2 Achterbumper met veermechanisme

Zie de stickers op de zender en het voertuig voor de frequentie.

III. ROBOT

Onderaanzicht

- 1 AAN/UIT-schakelaar
- 2 Batterijklepje
- 3 Batterijveerslotje

Zijaanzicht

- 1 Keuzeknop
- 2 Infrarode ontvangers (in de robot)
- 3 Achterbumper met veermechanisme
- 4 Voorbumper met veermechanisme

IV. ZENDERKNOPPEN

Alle functies van het voertuig worden op afstand bediend. Jij bedient het voertuig met de zender.

De achtervolgingsrobot werkt niet met afstandsbediening. De robot werkt via infrarode technologie waarmee hij het voertuig opspoorst en achtervolgt. De robot wordt niet gestuurd via de zender.

- 1 VOORUIT
- 2 ACHTERUIT
- 3 LINKS
- 4 RECHTS

V. HET PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN

- 1 Voertuig
1. Open de batterijklepjes zoals afgebeeld.
2. Plaats 4 LR6 (AA) batterijen (let op de plus- en minpolen zoals afgebeeld in de batterijhouders).
3. Zet de batterijklepjes weer op hun plaats.

2 Zender

1. Open het batterijklepje zoals afgebeeld.
2. Plaats één 6LR61 (9V) batterij met de plus- en minpool zoals afgebeeld in de batterijhouder.
3. Zet het batterijklepje weer op z'n plaats.

3 Robot

1. Draai het veerslotje om te ontgrendelen.
2. Open het batterijklepje zoals afgebeeld.
3. De robot werkt op 6 LR6 (AA) batterijen. Schuif het plaatje omhoog naar de

bovenkant van de batterijhouder en plaats drie batterijen (zie binnenkant van de batterijhouder voor de juiste positie van de plus- en minpolen). Schuif het plaatje weer naar beneden totdat het over de zuigst geplaatste batterijen heen zit. Plaats nu de andere drie batterijen (let op de plus- en minpolen).

4. Zet het batterijklepje weer op z'n plaats en draai het veerslotje om te vergrendelen.

VI. BELANGRIJKE INFORMATIE

Voor de volwassenen:

Neem samen met uw kind de gebruiksaanwijzing en de algemene veiligheidsstips door, zodat uw kind veilig en met plezier met dit speelgoed kan spelen.

Veiligheidsstips



WAARSCHUWING: Kantelarm kan tijdens het plaatsen van de batterijen worden geactiveerd. Blijf dus uit de buurt van de kantelarm.

- NIET mee op straat spelen! Daar rijden de echte auto's.
- Voertuig NIET oppakken wanneer het nog rijdt.
- Houd vingers, haar en losse kleding uit de buurt van de banden en de wielnaven wanneer het product is ingeschakeld.
- Als er met het speelgoed wordt gespeeld, adviseren wij toezicht van een volwassene.
- Om te voorkomen dat het product per ongeluk wordt gestart, alle batterijen verwijderen wanneer het product niet wordt gebruikt.

BATTERIJ-INFORMATIE

- Zorg ervoor dat de plus- en min-polen goed zijn aangesloten.
- Gebruik uitsluitend batterijen van het aanbevolen type (of soortgelijke).
- Geen oude en nieuwe batterijen door elkaar gebruiken.
- Gebruik nooit verschillende batterijen door elkaar: alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen.
- Verwijder lege batterijen onmiddellijk. Verwijder de batterijen als het voertuig voor langere tijd niet gebruikt wordt.
- Niet-oplaadbare batterijen niet opladen.
- Zorg ervoor dat er geen kortsluiting bij de batterijpolen ontstaat.
- Oplaadbare batterijen uit het apparaat verwijderen voordat ze worden opgeladen (als er uitneembare batterijen worden gebruikt).
- De batterijen uitsluitend opladen onder toezicht van een volwassene (als er uitneembare batterijen worden gebruikt).

Batterijprestaties:

Dit is een high-performance product dat veel vermogen verbruikt. Het product wordt geleverd met standaard alkalinebatterijen. Wij ADVISEREN MET KLEM om deze batterijen te zijn tijd te vervangen door extra high-performance batterijen. De levensduur van een batterij is afhankelijk van het merk.

VII. BELANGRIJKE INFORMATIE




1. **WAARSCHUWING: Kantelarm kan tijdens het plaatsen van de batterijen worden geactiveerd. Blijf dus uit de buurt van de kantelarm.**
2. Als de kantelarm na drie treffers niet naar buiten springt, het mechanisme opnieuw afstellen door het voertuig met de juiste kant omhoog te houden en de

keuzeschakelaar van ontgrendeld op vergrendeld te zetten en vervolgens weer terug op ontgrendeld.

3. Als je het speelgoed voor langere tijd opbergt, het voertuig met de kantelarm ontgrendeld opbergen. Zo blijft het speelgoed het best functioneren.
4. Om met dit voertuig te spelen met de afstandsbediening maar zonder robot moet je het voertuig met de juiste kant omhoog houden en de keuzeschakelaar op vergrendeld zetten. Zo wordt de kantelarm vergrendeld. Schuif de keuzeschakelaar weer op ontgrendeld (met het voertuig met de juiste kant omhoog) om de kantelarm te ontgrendelen voor de robot5. Als je even niet met het voertuig speelt – of als je je voertuig ergens anders mee naar toe wil nemen – moet je het voertuig met de juiste kant omhooghouden en de keuzeschakelaar op vergrendeld zetten. Zo zal de kantelarm vergrendeld zetten. Schuif de keuzeschakelaar weer op ontgrendeld (met het voertuig met de juiste kant omhoog) om de kantelarm te ontgrendelen voor de robotachtervolging.

VIII. TIPS

1. Wanneer je voertuig of de robot vermogen begint te verliezen, kunnen er functies verloren gaan of werkt het speelgoed niet meer optimaal. Het is dan tijd om de batterijen te vervangen. De looptijd is afhankelijk van je rijstijl.
2. Storing, waardoor je voertuig slecht gaat rijden, kan worden veroorzaakt door een ander voertuig met een afstandsbediening die op dezelfde frequentie werkt: ook door elektriciteitsdraden, hoge gebouwen of zendapparatuur. Indien mogelijk hierbij uit de buurt blijven.
3. Richt de antenne van de zender omhoog - niet omlaag naar het voertuig. Ook als je voertuig te ver van de zender vandaan komt, werkt het minder goed.
4. Rij niet in zand of door water en sneeuw. Als je voertuig of de robot nat wordt, een nachje volledig laten drogen voordat je er weer mee speelt.
5. Je voertuig of robot niet opbergen in de buurt van een warmtebron of in rechtstreeks zonlicht. Altijd de schakelaars UIT zetten en alle batterijen voor het opbergen verwijderen.
6. Voor een achtervolging is de beste afstand tussen voertuig en robot 1 tot 4 meter.
7. Als je binnen speelt, krijg je de beste prestaties wanneer je de 3-standenschakelaar van het voertuig op "binnen" zet. 

Buiten krijg je de beste prestaties als je de 3-standenschakelaar op "buiten" zet. 



- In de instructies "Zo speel je" wordt uitgebreid ingegaan op het spelen met de Robot Showdown.
- In het gebruikershandboek wordt de standaard bediening en het plaatsen van de batterijen behandeld.

Lees alle consumenten- en veiligheidsinformatie voordat je met spelen begint. Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

I. INLEIDING

ROBOT SHOWDOWN is een coole actieset. Jij bestuurt alle functies van het R/C-voertuig. De vervaarlijke achtervolgingsrobot maakt gebruik van infraroodtechnologie om het voertuig op te sporen en te achtervolgen. Als de robot de achterbumper van je voertuig drie keer heeft geraakt, zal het voertuig kantelen... en wint de robot. Maar als jij de achterbumper van de robot met het voertuig kunt raken, schakel je de robot uit... en win jij. Lees hieronder de uitgebreide stap-voor-stap instructies.

II. HET OPZETTEN

Zie het Gebruikershandboek voor uitgebreide instructies voor het plaatsen van de batterijen.

- Plaats de batterijen in het voertuig, de zender en de robot.
- Zorg ervoor dat de keuzeschakelaar op ontgrendeld staat.
- Houd het voertuig met de juiste kant omhoog. Duw de kantelarm voorzichtig maar stevig in z'n positie totdat deze vastklikt. Bij het bedienen van de kantelarm moet je wat kracht gebruiken; zorg ervoor dat hij vastgeklikt zit voordat je hem loslaat.
- Zet de voertuigschakelaar aan. De voertuigschakelaar heeft 3 standen: binnen, uit en buiten. Kies de juiste stand voor gebruik binnen of buiten.



- Zet de robotschakelaar aan. De robot maakt een cool "opwarm"geluid.

Wanneer je de robot uit de verpakking haalt, is z'n bovenlichaam gedraaid. Draai het bovenlichaam zo, dat de robot naar voren kijkt voordat je begint te spelen.

III. VAARDIGHEIDSNIVEAU

- Gebruik de keuzeknop van de robot om je vaardigheidsniveau te kiezen. Wanneer het "opwarm"geluid is gestopt, druk je op de keuzeknop:



Druk één keer voor "gemakkelijk" (1 piep)



Druk nog een keer voor "gemiddeld" (2 piepen)



Druk een derde keer voor "expert" (3 piepen)

Druk nogmaals om terug te keren naar "gemakkelijk" en om weer door de vaardigheidsniveaus te gaan.

- Wanneer je jouw vaardigheidsniveau hebt geselecteerd, moet je de keuzeknop ingedrukt houden om te starten. De robot zal "lachen" om jouw keuze te bevestigen.

IV. VAN START

- Zet het voertuig op de grond neer op ongeveer 1 meter van de robot vandaan (in een willekeurige richting).
- De robot zal gaan ronddraaien in de "speur"stand, op zoek naar het infrarode signaal van het voertuig. De koplamp van de robot gaat aan wanneer hij in de achtervolgingsstand komt.
- Begin met het voertuig te rijden. De robot zal zich op het infrarode signaal richten en het voertuig achtervolgen om te proberen de achterbumper te raken.

V. ZO WIN JE

- Als de robot drie keer de achterbumper van het voertuig heeft geraakt, zal het voertuig kantelen. De robot wint!
- Tijdens de achtervolging zal de robot met willekeurige tussenpozen vermogen verliezen. Wanneer dat gebeurt, zal er een waarschuwingsgeluid klinken, gaan de lichten van de robot knipperen en stopt hij om weer op te laden. Op dat moment is de robot kwetsbaar voor een aanval!
- Wanneer de robot kwetsbaar is, ga jij er met je voertuig op af om zijn achterbumper te raken. Zo wordt de robot uitgeschakeld. Jij wint! Wanneer de robot is uitgeschakeld, valt hij voorover en maakt hij een "vermogen kwijt" geluid.

VI. OPNIEUW BEGINNEN

Als jij hebt gewonnen:

- Opnieuw te beginnen de robot weer rechtop zetten (je voelt een klik).
- Druk weer op de keuzeknop om een vaardigheidsniveau te kiezen en begin opnieuw.

Als de robot heeft gewonnen:

- Schakel de robot uit door op de achterbumper van de robot te tikken.
- Houd het voertuig met de juiste kant omhoog vast. Duw de kantelarm voorzichtig maar stevig in z'n positie totdat deze vastklikt. Bij het bedienen van de kantelarm moet je wat kracht gebruiken; zorg ervoor dat hij vastgeklikt zit voordat je hem loslaat.
- Druk weer op de keuzeknop om een vaardigheidsniveau te kiezen en begin opnieuw.

BELANGRIJKE INFORMATIE

-  **WAARSCHUWING: Kantelarm kan tijdens het plaatsen van de batterijen worden geactiveerd. Blijf dus uit de buurt van de kantelarm.**
- Als de kantelarm na drie treffers niet naar buiten springt, het mechanisme opnieuw afstellen door het voertuig met de juiste kant omhoog te houden en de keuzeschakelaar van ontgrendeld op vergrendeld te zetten en vervolgens weer terug op ontgrendeld.
- Als je het speelgoed voor langere tijd opbergt, de kantelarm eerst ontgrendelen. Zo blijft het speelgoed het best functioneren.
- Om met dit voertuig te spelen met de afstandsbediening, maar zonder de robot, het voertuig met de juiste kant omhoog houden en de keuzeschakelaar op vergrendeld zetten. Zo wordt de kantelarm vergrendeld. Schuif de keuzeschakelaar weer op ontgrendeld (met het voertuig met de juiste kant omhoog) om de kantelarm te ontgrendelen voor de robotachtervolging.
- Als je even niet met het voertuig speelt – of

als je je voertuig ergens anders mee naar toe wil nemen – moet je het voertuig met de juiste kant omhooghouden en de keuzeschakelaar op vergrendeld zetten. Zo zal de kantelarm vergrendeld worden. Schuif de keuzeschakelaar weer op ontgrendeld (met het voertuig met de juiste kant omhoog) om de kantelarm te ontgrendelen voor de robotachtervolging.

VII. TIPS

- Bij "gemakkelijk" zal de robot langer kwetsbaar blijven, waardoor jij een grotere kans hebt om hem uit te schakelen. Bij "gemiddeld" en "expert" worden de perioden van kwetsbaarheid korter... en wordt het spel een grotere uitdaging.
- Bij een achtervolging is de beste afstand tussen voertuig en robot 3 tot 4 meter. Als de afstand groter wordt, rijd je voertuig dan terug. De robot zal het infrarode signaal van het voertuig weer oppikken zodra het binnen bereik is.
- Als een obstakel de infrarode straal tussen de robot en het voertuig onderbreekt, zal de verbinding tijdelijk worden verbroken. De robot zal weer in de "zoek"stand teruggaan totdat hij het signaal weer heeft opgepikt. Je kunt deze eigenschap gebruiken om je voor de robot te verstoppen... een extra speeloptie.
- Dit product is niet ontworpen voor gebruik in kleine ruimtes. Zorg ervoor dat je voldoende ruimte hebt om te spelen.
- De infrarode zenders op het voertuig en de infrarode ontvangers in de robot moeten schoon zijn en onbelemmerd kunnen werken. Zo nodig zorgvuldig met een borsteltje – of een schoon, droog doekje – vuil verwijderen.
- De beweegbare armen van de robot zijn zo ontworpen dat ze afbreken bij een treffer. Je kunt ze eenvoudig weer aan het lichaam van de robot vastmaken.
- Zoals veel andere infrarode apparaten functioneert dit product soms slecht in de buurt van sterk weerkaatsende voorwerpen (zoals spiegels). Bovendien kunnen sommige elektronische apparaten met afstandsbediening de werking nadelig beïnvloeden. Je moet dan misschien ergens anders gaan spelen.
- Over de beste prestaties als je binnen speelt, moet je de 3-standenschakelaar van het voertuig op "binnen zetten".

Voor de beste prestaties als je buiten speelt, moet je de 3-standenschakelaar op "buiten" zetten.

- De infrarode zenders bovenop het voertuig gebruiken de batterijstroom wanneer het voertuig is ingeschakeld. Zet de voertuigen robotschakelaars dan ook UIT wanneer je niet met het speelgoed speelt en verwijder alle batterijen wanneer je het speelgoed opbergt.
- Je kunt het best met het voertuig op een niet-gladdere, stevige ondergrond spelen, zoals een laagpolig tapijt of het trottoir.

1. Este manual do utilizador fala sobre o funcionamento básico do brinquedo e a instalação das pilhas.
2. A secção "Como Brincar" fornece informações detalhadas sobre o funcionamento do brinquedo.

Antes de brincar, deve-se ler todas as informações sobre funcionamento e segurança do brinquedo. Guardar estas instruções para referência futura, pois contém informação importante.

I. CONTEÚDO

- ① Veículo R/C
- ② Transmissor R/C
- ③ Robô Perseguidor

II. VEÍCULO

Vista da Base

- ① Interruptor com 3 posições
- ② Alavanca activada por mola (solta o carro quando embate)
- ③ Interruptor de Opções (prender / soltar)
- ④ Tampas do Compartimento de Pilhas (2)
- ⑤ Ajuste Direccional (ajustar, se necessário, para o veículo andar em linha recta)

Vista Lateral

- ⑥ Emissores de infravermelhos (4)
 - ⑦ Para-choques traseiro activado por mola
- Verificar qual a frequência do veículo e do transmissor nas respectivas etiquetas.

III. ROBÔ

Vista da Base

- ① Interruptor de Ligação
- ② Tampa do compartimento de pilhas
- ③ Lingueta do Compartimento

Vista lateral

- ④ Botão de Seleção
- ⑤ Receptores de infravermelhos (no interior do robô)
- ⑥ Para-choques traseiro activado por mola
- ⑦ Para-choques dianteiro activado por mola

IV. FUNÇÕES DO TRANSMISSOR

O veículo é controlado por rádio controle e é multifunções. É controlado pelo transmissor.

O robô não é controlado por rádio. Usa tecnologia de infravermelhos para detectar e seguir o veículo. Não é controlado pelo transmissor.

- ① FRENTE
- ② MARCHA-TRÁS
- ③ ESQUERDA
- ④ DIREITA

V. INSTALAÇÃO DAS PILHAS

1. Veículo
 1. Abrir as tampas do compartimento de pilhas conforme ilustrado.
 2. Inserir 4 pilhas LR6 (AA), respeitando a posição das polaridades (+/-) indicada no interior do compartimento de pilhas.
 3. Voltar a fechar as tampas do compartimento.
- ② Transmissor
 - 1. Abrir a tampa do compartimento de pilhas, conforme ilustrado.
 - 2. Instalar uma pilha 6LR61 (9V), respeitando a posição das polaridades (+/-) indicada no interior do compartimento.
 - 3. Voltar a fechar a tampa do compartimento.

③ Robô

1. Rodar a lingueta do compartimento de pilhas para a posição "abrir".
2. Abrir a tampa do compartimento, conforme

ilustrado.

3. O robô funciona com 6 pilhas LR6 (AA). Para instalá-las, fazer deslizar as divisórias do compartimento até acima e instalar 3 pilhas, respeitando a posição das polaridades (+/-) indicada no interior do compartimento. Fazer deslizar as divisórias para baixo até tocarem nas três pilhas já instaladas. Em seguida, instalar mais 3 pilhas, respeitando a posição das polaridades (+/-) indicada.
4. Voltar a colocar a tampa do compartimento e rodar a lingueta para a posição "fechar".

VI. INFORMAÇÃO IMPORTANTE

Atenção Pais:

Para que a brincadeira do seu filho seja tão segura quanto divertida, leia com ele todas as instruções de funcionamento e regras segurança constantes deste manual.

Regras Básicas de Segurança



ATENÇÃO: A alavanca da base pode ser activada inadvertidamente ao pegar no veículo. Não tocar na alavanca quando se segura o veículo.

- NÃO telecomandar o veículo na estrada! As estradas destinam-se apenas aos carros verdadeiros!
- NÃO pegar no veículo em funcionamento.
- Quando o veículo está ligado, deve-se manter os dedos, o cabelo e a roupa larga afastados dos pneus e eixos das rodas.
- Recomenda-se a supervisão de um adulto quando o brinquedo está a ser telecomandado.
- Para evitar o accionamento inadvertido do brinquedo, retirar todas as pilhas quando não estiver a ser utilizado.

INFORMAÇÃO SOBRE PILHAS

- Certifique-se de que a instalação das pilhas é feita respeitando a posição das polaridades.
- Usar apenas pilhas do tipo recomendado (ou equivalente).
- Não misturar pilhas usadas com pilhas novas.
- Não misturar pilhas alcalinas, standard (carbono-zinco) ou recarregáveis (níquel-cádmio).
- As pilhas deverão ser retiradas do brinquedo assim que estiverem gastas. Retirar as pilhas se o veículo não for usado por um período de tempo prolongado.
- Não recarregar pilhas não-recarregáveis.
- Não ligar os terminais em curto-circuito.
- Retirar as pilhas recarregáveis antes de se proceder ao seu carregamento (se se tratar de pilhas recarregáveis).
- Carregar as pilhas recarregáveis apenas sob a supervisão de um adulto (se se tratar de pilhas recarregáveis).

Informação sobre a Funcionamento das Pilhas:

Este é um produto de alta qualidade que necessita muita potência para funcionar. O produto inclui pilhas alcalinas standard. Para melhores resultados RECOMENDAMOS VIVAMENTE que essas pilhas sejam substituídas, quando gastas, por pilhas alcalinas de alta qualidade. A duração do funcionamento das pilhas pode depender da marca.

VII. INFORMAÇÃO IMPORTANTE




1. **ATENÇÃO: A alavanca da base pode ser activada inadvertidamente ao pegar no veículo. Não tocar na alavanca**

quando se segura o veículo.

2. Se a alavanca não se soltar ao terceiro "choque", deve-se reiniciar o mecanismo segurando o veículo com o lado certo para cima e movendo o interruptor de opções da posição "soltar" para a posição "prender" – e de novo para a posição "soltar".
3. Para arrumar o brinquedo durante um período de tempo prolongado, deve-se guardá-lo com a alavanca solta. Ao guardar o veículo desta forma, está-se a contribuir para o seu correcto funcionamento.
4. Para brincar com o veículo como um R/C multifunções – sem o robô – segurar o veículo com o lado certo virado para cima e, simultaneamente, mover o interruptor de funções para a posição "prender". Esta acção prende a alavanca. Mover o interruptor de ligação para trás para a posição "soltar" (enquanto se segura o veículo com o lado certo para cima) para soltar a alavanca e o robô perseguir o veículo.
5. Se a brincadeira terminar durante uns minutos – ou se se pretender transportar o veículo de um local para outro – deve-se segurar o veículo com o lado certo para cima e mover o interruptor de opções para a posição "prender". Esta acção prende a alavanca. Para desprender a alavanca e o robô perseguir o veículo, basta mover o interruptor de opções para a posição "soltar" (enquanto se segura no veículo com o lado certo para cima).

VIII. CONSELHOS DE CONSULTA RÁPIDA

1. Se o veículo começar a perder potência, pode perder algumas funções ou o seu bom desempenho. Está na altura de se instalar pilhas novas (ou de recarregá-las). A duração do funcionamento do veículo pode depender do estilo de condução.
2. A rádio-interferência pode causar o mau funcionamento do veículo. A interferência pode ser causada por outros veículos R/C que estejam a funcionar nas proximidades com a mesma frequência, cabos eléctricos, edifícios altos ou rádios. Telecomandar o veículo longe destes obstáculos!
3. Dirigir a antena do transmissor para cima – e não em direcção ao veículo. Se o veículo se afastar demasiado do local de onde está a ser comandado, deixa de funcionar correctamente.
4. Não conduzir o veículo na areia ou através da água ou da neve. Se o veículo ou o robô apanharem humidade, deixá-los secar completamente durante a noite, antes de os voltar a colocar em funcionamento.
5. Não guardar o veículo perto de fontes intensas de calor ou sob a incidência directa dos raios solares. Desligar sempre os interruptores do veículo e guardar as pilhas antes de guardar.
6. A melhor distância de detecção é de 1 a 4 metros entre o veículo e o robô.
7. Para se obter os melhores resultados quando se brinca num espaço fechado, verificar se o interruptor de 3 posições indica a posição "interior" 

Para melhores resultados ao brincar num espaço aberto, verificar se o interruptor de 3 posições indica a posição "exterior" 

1. Este manual do utilizador fala sobre o funcionamento básico do brinquedo e a instalação das pilhas.
2. A secção "Como Brincar" fornece informações detalhadas sobre o funcionamento do brinquedo.

Antes de brincar, deve-se ler todas as informações sobre funcionamento e segurança do brinquedo. Guardar estas instruções para referência futura, pois contém informação importante.

I. INTRODUÇÃO

ROBOT SHOWDOWN é um brinquedo cheio de acção! O veículo R/C multifunções é controlado por rádio controlo. O robô de perseguição usa tecnologia de infravermelhos para detectar e seguir o veículo. Se o robô chocar com o pára-choques traseiro do veículo três vezes, o veículo dá uma cambalhota... e o robô é o vencedor. Mas se conseguir parte na parte traseira do robô com o veículo, o robô é derrotado... e quem ganha é o veículo. As instruções explicam como brincar com este veículo e robô.

II. MONTAGEM




Ler o Manual do Utilizador para mais informações sobre a instalação das pilhas.

1. Instalar as pilhas no veículo, no transmissor e no robô.
 2. Verificar se o interruptor de opções está na posição "soltar".
 3. Segurar no veículo com o lado correcto para cima. Com cuidado mas com firmeza, empurrar a alavanca até encaixar emitindo um clique. É necessário algum esforço para que a alavanca funcione; verificar se a alavanca encaixou antes de a soltar.
 4. Ligar o interruptor do veículo. O interruptor do veículo tem três posições: "interior", "desligado" e "exterior". Seleccionar a opção adequada para brincar dentro ou fora de casa.
- ☀️ 🏠
5. Ligar o interruptor do veículo. O robô emite um som de "activação".

Ao retirar o robô da embalagem, a parte superior do robô está virada para um lado. Deve-se rodar essa parte de modo a que o robô fique virado para a frente antes de se começar a brincar.

III. NÍVEL DE DIFICULDADE

1. Usar o botão de selecção do robô para escolher o nível de dificuldade. Quando o som de "activação" do robô terminar, pressionar o botão de selecção da seguinte forma:

-  Pressionar uma vez para nível "fácil" (1 bip)
-  Pressionar uma segunda vez para nível "médio" (2 bips)
-  Pressionar uma terceira vez para nível "difícil" (3 bips)

Pressionar outra vez para voltar ao nível "fácil" e passar pelos níveis de dificuldade novamente.

2. Depois de seleccionar o nível de dificuldade, pressionar e manter pressionado o botão de selecção, para começar a brincar.

O robô "ri" para confirmar a escolha.

IV. PARA COMEÇAR

1. Colocar o veículo no chão, a cerca de 1 metro do robô (em qualquer direcção).
2. O robô vira-se na opção "procurar", procurando o sinal de infravermelhos vindo do veículo. A luz do robô ilumina-se quando está no modo de "detectar".
3. Começar a guiar o veículo. O robô procura os sinais de infravermelhos e segue o carro, tentando bater no pára-choques traseiro.

V. PARA GANHAR

1. Se o robô bater no pára-choques traseiro do veículo três vezes, o veículo dá uma cambalhota. O robô é o vencedor!
2. A intervalos aleatórios durante a perseguição, o robô anda mais devagar. Quando isso acontece, o alerta sonoro de "bateria baixa" é desligado, as luzes do robô piscam e o robô pára para "recarregar". Nesta altura, o robô está vulnerável a ataques por parte do veículo.
3. Quando o robô está vulnerável, pode-se guiar o veículo de forma a que choque com o robô pela parte traseira. Isso desactiva o robô. E o veículo ganha! Quando o robô é desactivado, cai para a frente e emite um som de "derrota".

VI. REINICIAR

Se o veículo ganhar:

1. Para recomeçar, colocar o robô novamente na posição vertical (até se sentir um clique).
2. Pressionar o botão de selecção novamente para escolher um nível de dificuldade e recomeçar a perseguição.

Se o robô ganhar:

1. Desactivar o robô batendo no pára-choques traseiro do robô.
2. Segurar no veículo com o lado certo para cima. Com cuidado e firmeza, empurrar a alavanca da base até encaixar e emitir um clique. É necessário algum esforço para a alavanca funcionar; verificar se a alavanca encaixou antes de a soltar.
3. Pressionar o botão de selecção novamente para escolher um nível de dificuldade e recomeçar a perseguição.

INFORMAÇÃO IMPORTANTE

1.  **ATENÇÃO: A alavanca da base pode ser activada inadvertidamente ao pegar no veículo. Não tocar na alavanca quando se segura o veículo.**
2. Se a alavanca não se soltar ao terceiro "choque", deve-se reiniciar o mecanismo segurando o veículo com o lado certo para cima e movendo o interruptor de opções da posição "soltar" para a posição "prender" – e de novo para a posição "soltar".
3. Para arrumar o brinquedo durante um período de tempo prolongado, deve-se guardá-lo com a alavanca solta. Ao guardar o veículo desta forma, está-se a contribuir para o seu correcto funcionamento.
4. Para brincar com o veículo como um R/C multifunções – sem o robô – segurar o veículo com o lado certo virado para cima e, simultaneamente, mover o interruptor de funções para a posição "prender". Esta acção prende a alavanca. Mover o interruptor de ligação para trás para a posição "soltar" (enquanto se segura o veículo com o lado certo para cima) para soltar a ala-

vanca e o robô perseguir o veículo.

5. Se a brincadeira terminar durante uns minutos – ou se se pretender transportar o veículo de um local para outro – deve-se segurar o veículo com o lado certo para cima e mover o interruptor de opções para a posição "prender". Esta acção prende a alavanca. Para desprender a alavanca e o robô perseguir o veículo, basta mover o interruptor de opções para a posição "soltar" (enquanto se segura no veículo com o lado certo para cima).

VII. DICAS E SUGESTÕES

1. No nível "fácil", o robô fica vulnerável durante um período mais longo, o que dá mais hipóteses de desactivá-lo. Nos níveis "médio" e "difícil", os períodos de vulnerabilidade diminuem... tornando a brincadeira mais emocionante.
2. A melhor distância de detecção é 3 a 4 metros entre o veículo e o robô. Se o veículo se afastar mais de 4 m do robô, deve-se guiá-lo para mais perto. O robô volta a detectar os sinais de infravermelhos quando o veículo estiver de novo dentro do seu alcance.
3. Se um obstáculo interromper o raio de infravermelhos entre o robô e o veículo, a ligação estará temporariamente quebrada. O robô continua a procura até reencontrar o sinal do veículo. Pode-se usar este mecanismo para esconder o veículo do robô... para mais emoção.
4. Este produto não foi concebido para ser utilizado em áreas limitadas. Brincar sempre onde haja bastante espaço.
5. Os emissores de infravermelhos no topo do veículo e os receptores infravermelhos dentro do robô devem estar limpos e desobstruídos para um correcto funcionamento. Se necessário, usar uma escovinha – ou um pano seco e limpo – para desobstruir.
6. Os braços móveis do robô foram concebidos para se "desmantelarem" após o impacto. Basta voltar a encaixá-los ao corpo do robô.
7. Tal como outros equipamentos que funcionam por infravermelhos, este produto pode ter um mau funcionamento perto de superfícies reflectoras (tal como espelhos). Além disso, alguns aparelhos electrónicos com controlo remoto pode afectar o funcionamento do brinquedo. Pode acontecer ter de se escolher outro local para brincar, longe destes obstáculos.
8. Para um melhor funcionamento do brinquedo dentro de casa, verificar se o interruptor de 3 posições do veículo está na posição "interior". 🏠

Para melhores resultados fora de casa, verificar se o interruptor de 3 posições do veículo está na posição "exterior". ☀️

9. Os emissores de infravermelhos no topo do veículo gastam bateria sempre que o veículo está ligado. DESLIGAR os interruptores do veículo e do robô quando não estiverem a ser usados, e retirar todas as pilhas antes de arrumar o brinquedo.
10. Para melhores resultados, deve-se brincar em superfícies com algumas irregularidades – tal como um tapete de pelo curto ou um passeio da rua.

1. Ägarhandboken ger dig information om grundläggande användning och batteri-installation.
2. "Så här leker du"-anvisningarna ger dig detaljerade instruktioner om hur du leker.

Läs alla konsument- och säkerhetsinformation innan du börjar leka. Spara alla anvisningar för framtida bruk: De innehåller viktig information.

I. INNEHÅLL

- 1 Radiostyrt fordon
- 2 Radiostyrd sändare
- 3 Förföljningsrobot

II. FORDON

Underifrån

- 1 Strömbrytare med tre lägen
- 2 Fjäderaktiverad voltarm
- 3 Lagesomkopplare (läst/öppen)
- 4 Batterifack (2)
- 5 Styrjustering (justera vid behov så att fordonet kör rakt)

Från sidan

- 6 Infraröda sändare
- 7 Fjäderaktiverad bakre stötfångare

Se etikett på sändare och fordon för frekvens.

III. ROBOT

Underifrån

- 1 Strömbrytare
- 2 Batterifack
- 3 Batterispärr

Från sidan

- 4 Urvalsknapp
- 5 Infraröda mottagare (endast inuti robot-en)
- 6 Fjäderaktiverad bakre stötfångare
- 7 Fjäderaktiverad främre stötfångare

IV. KONTROLLKNAPPAR PÅ SÄNDAREN

Fordonet är radiostyrt och har flera funktioner. Du styr det med sändaren.

Förföljningsroboten är inte radiostyrd. Den använder infraröd teknik för att spåra och förfölja fordonet. Den kan inte styras med sändaren.

- 1 FRAMÅT
- 2 BAKÅT
- 3 VÄNSTER
- 4 HÖGER

V. BATTERIINSTALLATION

1. Fordon
 1. Öppna batteriluckan enligt bilden.
 2. Sätt i 4 LR6-batterier (AA) så att polariteten (+/-) motsvarar markeringen inuti batterifacket.
 3. Stäng batterifacket.
2. Sändare
 1. Öppna batteriluckan enligt bilden.
 2. Sätt i ett 9 V-batteri (6LR61) i batterifacket så att polariteten (+/-) motsvarar markeringen inuti batterifacket.
 3. Sätt tillbaka locket till batterifacket.
3. Robot
 1. Vrid batterispärren till öppet läge.

2. Öppna batteriluckan enligt bilden.
3. Det behövs sex LR6-batterier (AA) till roboten. För att installera, tryck batteri-avskiljarna mot batterifackets övre del och sätt i tre batterier så att polariteten (+/-) motsvarar markeringen inuti batterifacket. Dra ned avskiljarna tills de vidrör de tre batterier du just satte i. Sätt i tre ytterligare batterier i batterifacket så att polariteten motsvarar markeringen inuti batterifacket.
4. Sätt tillbaka batteriluckan och vrid batterispärren till läst läge.

VI. VIKTIG INFORMATION

Meddelande till vuxna:

För att se till att barnens lek blir både rolig och säker, gå igenom bruksanvisningen och säkerhetsföreskrifterna tillsammans med dem.

Säkerhetstips



WARNING: Voltarmen kan aktiveras vid hantering. Håll dig borta från voltarmen vid hantering.

- KÖR ALDRIG med fordonet på gatan. Gatan är till för riktiga bilar.
- Lyft INTE upp ett fordon i rörelse.
- Om fordonets strömbrytare är på (ON), måste man se till att hålla fingrar, hår och lösa kläder borta från däck och hjulnav.
- Vi rekommenderar att leksaken används under vuxens överinseende.
- När leksaken inte används, ta ut batterierna, så att den inte startas av misstag.

BATTERISÄKERHET

- Kontrollera att batterierna sitter åt rätt håll.
- Använd bara batterier av den rekommenderade typen (eller motsvarande).
- Blanda aldrig nya och gamla batterier.
- Blanda aldrig olika batterityper (alkaliska med vanliga eller uppladdningsbara).
- Ta ur urladdade batterier omedelbart. Ta ut batterierna ur fordonet om det inte ska användas under en längre tid.
- Försök aldrig ladda upp icke laddningsbara batterier.
- Kortslut inte batteripolerna.
- Ta bort uppladdningsbara batterier innan uppladdning (om batterierna har utformats för att kunna tas bort).
- Ladda bara upp batterier i sällskap av vuxna (om batterierna har utformats för att kunna tas bort).

Observera om batteriprestanda:

Detta är en produkt med hög prestanda, som kräver mycket ström. Vanliga alkaliska batterier medföljer produkten. För bästa prestanda REKOMMENDERAR vi att du, när det är dags för byte, ersätter dem med alkaliska batterier med extra hög prestanda. Batteriernas livslängd kan variera beroende på märket.

VII. VIKTIG INFORMATION



1. **WARNING: Voltarmen kan aktiveras vid hantering. Håll dig borta från voltarmen vid hantering.**
2. Om voltarmen inte löses ut efter tre träffar, återställ mekanismen genom att

- hålla fordonet upprätt medan du flyttar lagesomkopplaren från den öppna till den lästa positionen, och sedan tillbaka till den öppna positionen igen.
3. Om du inte ska använda leksaken på en längre tid, förvara fordonet med voltarmen utlöst. Genom att förvara fordonet på det här sättet behåller den sin funktion på bästa sätt.
 4. För att använda fordonet som ett radiostyrt fordon med mängder av funktioner – utan roboten – håll fordonet upprätt medan du flyttar lagesomkopplaren till den lästa positionen. På så sätt läser du voltarmen. Flytta lagesomkopplaren till den öppna positionen (medan du håller fordonet upprätt) för att lossa på voltarmen för att delta i jakten med roboten igen.
 5. Om du tar en kort "paus" från leken, eller om du transporterar fordonet från en plats till en annan, håll fordonet upprätt medan du flyttar lagesomkopplaren till den lästa positionen. På så sätt läser du voltarmen. Flytta lagesomkopplaren till den öppna positionen (medan du håller fordonet upprätt) för att lossa på voltarmen för att delta i jakten med roboten igen.

VIII. SNABBTIPS

1. När batterierna börjar bli svaga kan fordonet eller roboten börja fungera sämre. Då är det dags att byta batterierna. Körtiden kan variera beroende på hur du kör.
2. Radiointerferens kan göra att fordonet fungerar sämre. Interferens kan orsakas av andra radiostyrda fordon på samma frekvens, elektriska ledningar, stora byggnader eller kommunikationsradioapparater. Försök hålla dig borta från dem!
3. Rikta sändarens antenn uppåt – inte mot fordonet. Om fordonet kommer för långt bort fungerar det inte som det ska.
4. Kör inte med fordonet i sand eller genom vatten eller snö. Om fordonet eller roboten blir våta, låt torka ordentligt över natten innan du använder dem igen.
5. Förvara inte fordonet eller roboten nära varmekällor eller i direkt solljus. Stäng alltid av strömbrytaren och tag ur samtliga batterier före förvaring.
6. Det bästa avståndet för förföljning mellan fordon och robot är 1-4 meter.
7. För bästa funktion när du leker inomhus, se till att fordonets strömbrytare med tre lägen är inställd på "inomhus". 🏠

För bästa funktion när du leker utomhus, se till att fordonets strömbrytare med tre lägen är inställd på "utomhus". ☀️

1. Dessa "Så här leker du"-anvisningarna ger dig detaljerade anvisningar om hur du leker.
2. Ägarhandboken ger dig information om grundläggande användning och batteri-installation.

Läs all konsument- och säkerhetsinformation innan du börjar leka. Spara alla anvisningar för framtida bruk: De innehåller viktig information.

I. INTRODUKTION

ROBOT SHOWDOWN är ett häftigt actionset. Du kan styra det radiostyrda fordonet med mängder av funktioner. Den tuffa följarroboten använder infraröd teknik för att spära och följa efter fordonet. Om roboten träffar fordonets bakre stötfångare tre gånger väller fordonet ... och roboten vinner. Men om du kan krocka med robotens bakre stötfångare, stänger du av den ... och du vinner. Fortsätt att läsa för att få detaljerade stegvis instruktioner.

II. INSTALLATION

Se ägarhandboken för detaljerade anvisningar om batteriinstallationen.

1. Sätt i batterierna i fordonet, sändaren och roboten.
2. Kontrollera att lägesomkopplaren är i oläst läge.
3. Håll fordonet upprätt. Tryck försiktigt men bestämt voltarmen på plats tills den klickas fast ordentligt. Det kan vara svårt att använda voltarmen, se till att den har klickats på plats ordentligt innan du använder den.
4. Slå på fordonets strömbrytare. Fordonets strömbrytare har tre lägen: inomhus, av och utomhus. Välj lämpligt läge för användning utomhus eller inomhus.



5. Slå på robotens strömbrytare. Roboten kommer att ge ifrån sig ett häftigt "start"-ljud.

När du tar ut roboten ur förpackningen kommer överkroppen att vridas åt ena sidan. Vrid överkroppen så att roboten är vänd framåt innan du börjar leka.

III. SVÄRHIGTSGRAD

1. Använd robotens urvalsknapp för att välja svårighetsgrad. Efter att "start"-ljudet har tystnat, tryck på urvalsknappen enligt följande:



Tryck en gång för "lätt" (ett pip)



Tryck två gånger för "medelsvår" (två pip)



Tryck tre gånger för "expert" (tre pip)

Tryck en gång till för att gå tillbaka till "lätt" och hoppa mellan svårighetsgraderna igen.

2. När du har valt svårighetsgrad, tryck och håll urvalsknappen nedtryckt för att starta. Roboten "skrattar" för att bekräfta ditt val.

IV. KOMMA IGÅNG

1. Placera fordonet på marken ca en meter från roboten (vilket håll som helst).
2. Roboten kommer att vända sig om i "sök-läge", och leta efter den infraröda signalen från fordonet. Robotens pannaflam tänds när den hamnar i följningsläge.
3. Börja kora fordonet. Roboten känner av den infraröda signalen och följer efter, och försöker att träffa fordonets bakre stötfångare.

V. HUR DU VINNER

1. Om roboten träffar fordonets bakre stötfångare tre gånger väller fordonet. Roboten vinner!
2. Med ojämna mellanrum under jakten kommer robotens "batterier att ta slut". När det händer ljuder "batteri"-larmet, robotens lampor blinkar och den stannar för att "ladda upp". Nu är roboten sårbar och har svårt att stå emot en attack.
3. Medan roboten är sårbar kan du kora upp fordonet bakom roboten och kora på honom bakifrån. Då avaktiveras roboten. Du vinner! När roboten är avaktiverad ramlar den framåt och ger ifrån sig ett "sista" ljud.

VI. ÅTERSTÄLLNING

Om du har vunnit.

1. För att börja om, ställ roboten upprätt igen. (Du känner ett klick.)
2. rycck på urvalsknappen igen för att välja svårighetsgrad och börja om.
1. Avaktivera roboten genom att slå på dess bakre stötfångare.
2. Håll fordonet upprätt. Tryck försiktigt men bestämt voltarmen på plats tills den klickas fast ordentligt. Det kan vara svårt att använda voltarmen, se till att den har klickats på plats ordentligt innan du använder den.
3. Tryck på urvalsknappen igen för att välja svårighetsgrad och börja om.

VIKTIG INFORMATION



WARNING: Voltarmen kan aktiveras vid hantering. Håll dig borta från voltarmen vid hantering.

1. Om voltarmen inte löses ut efter tre träffar, återställ mekanismen genom att hålla fordonet upprätt medan du flyttar lägesomkopplaren från den öppna till den låsta positionen, och sedan tillbaka till den öppna positionen igen.
2. Om du inte ska använda leksaken på en längre tid, förvara fordonen med voltarmen utlöst. Genom att förvara fordonet på det här sättet behåller den sin funktion på bästa sätt.
3. För att använda fordonen som ett radiostyrt fordon med mängder av funktioner – utan roboten – håll fordonet upprätt medan du flyttar lägesomkopplaren till den låsta positionen. På så sätt läser du voltarmen. Flytta lägesomkopplaren till den öppna positionen (medan du håller fordonet upprätt) för att lossa på voltarmen för att delta i jakten med roboten igen.
5. Om du tar en kort "paus" från leken, eller om du transporterar fordonen från en plats till en annan, håll fordonet upprätt medan du flyttar lägesomkopplaren till

den låsta positionen. På så sätt läser du voltarmen. Flytta lägesomkopplaren till den öppna positionen (medan du håller fordonet upprätt) för att lossa på voltarmen för att delta i jakten med roboten igen.

VII. PRAKTISKA TIPS

1. Om du har valt svårighetsgraden "enkel" förblir roboten sårbar under en längre period, och du har större chans att avaktivera den. Om du har valt svårighetsgraden "medelsvår" eller "expert" förkortas den tid då roboten är sårbar... och leken blir en större utmaning.
2. Det bästa avståndet för följning mellan fordon och robot är 3–4 meter. Om avståndet blir större än så, se till att minska det. Roboten kommer att "hitna" fordonets infraröda signal när fordonet hamnat inom räckvidden igen.
3. Om något föremål bryter den infraröda signalen mellan roboten och fordonet, kommer förbindelsen att brytas tillfälligt. Roboten återgår till "sök"-läge tills den åter fångar upp fordonets signal. Du kan ta hjälp av denna funktion för att gömma dig från roboten... för att göra det mer spännande.
4. Den här produkten är inte avsedd att användas i begränsade utrymmen. Se till att du har ordentligt med plats att leka.
5. De infraröda sändarna på fordonets ovasida och de infraröda mottagarna inuti roboten måste vara rena och kunna skicka signaler obehindrat för att leksakerna ska kunna användas ordentligt. Använd en borste eller ren, torr trasa för att avlägsna eventuella föremål som försvarar användning.
6. Robotens rörliga armar är avsedda att lossna när roboten krockar med någonting. Sätt bara fast dem vid robotens kropp igen.
7. Liksom många andra infrarödenheter, kan denna produkt fungera dåligt om de används i närheten av reflekterande ytor (t.ex. speglar). Vissa elektroniska enheter med fjärrkontroll kan också påverka användningen. Du kanske måste gå någon annanstans för att leka.
8. För bästa funktion när du leker inomhus, se till att fordonets strömbrytare med tre lägen är inställd på "inomhus".

För bästa funktion när du leker utomhus, se till att fordonets strömbrytare med tre lägen är inställd på "utomhus".

9. De infraröda sändarna på fordonets ovasida drar ström från batteriet hela tiden när fordonet är påslaget. De till att stänga av fordonet och roboten när du inte använder dem, och ta bort alla batterier vid förvaring.
10. Basta prestanda blir det om du leker på en yta som inte är helt slät, t.ex. en matta eller en trottoar.



KÄYTTÖOHJEET

1. Asennusohjeet, joissa kerrotaan, miten lelu toimii ja kuinka paristot asennetaan.

2. Käyttöohjeet

Lue kaikki ohjeet ennen kuin otat lelun käyttöön. Säilytä ohjeet vastaisen varalle. Niissä on tärkeää tietoa.

I. SISÄLTÖ

- 1 Radio-ohjattava auto
- 2 Radiolähtelin
- 3 Takaa-ajorobotti

II. AUTO

Auto alta päin

- 1 3-asentoinen virtakytkin
- 2 Jousitettu kääntövarsi
- 3 Lukitusvipu (lukittu/auki)
- 4 Paristokotelon kannet (2)
- 5 Ohjauksen säädin (jolla voi tarvittaessa pitää ajolinjan suorana)

Auto sivulta päin

- 1 Infrapunälähtetimet (4)
- 2 Jousitettu takapuskuri

Radiotaajuus on ilmoitettu lähettimen ja auton kilvessä.

III. ROBOTTI

Robotti alta päin

- 1 Virtakytkin
- 2 Paristokotelon kansi
- 3 Paristokotelon salpa

Robotti sivulta päin

- 1 Valintanappi
- 2 Infrapunavastaanottimet (robotin sisällä)
- 3 Jousitettu takapuskuri
- 4 Jousitettu etupuskuri

IV. LÄHETTIMEN HALLINTALAITTEET

Tämä on radio-ohjattava auto, jota hallitaan lähettimen avulla.

Takaa-ajorobotti ei ole radio-ohjattava. Se käyttää auton seuraamiseen infrapunatekniikkaa. Sitä ei ohjata lähettimellä.

- 1 ETEEN
- 2 TAAKSE
- 3 VASEMMALLE
- 4 OIKEALLE

V. PARISTOJEN ASENTAMINEN

- 1 Auto
- 1. Avaa paristokotelo kuvan mukaisesti.
- 2. Aseta koteloihin yhteensä neljä LR6 (AA) -paristoa sisällä olevien merkkin (+/-) mukaisesti.
- 3. Sulje kannet.
- 2 Lähtelin
- 1. Avaa paristokotelo kuvan mukaisesti.
- 2. Aseta koteloon yksi 6LR61 (9V) -paristo kotelon sisällä olevien merkkin (+/-) mukaisesti.
- 3. Sulje kotelon kansi.

1 Robotti

- 1. Käännä paristokotelon salpa auki.
- 2. Avaa paristokotelon kansi kuvan mukaisesti.
- 3. Robotti toimii kuudella LR6 (AA) -paristolla. Vedä paristokotelon väliseinia ulospäin, ja aseta koteloon kolme paris-

toa merkkin (+/-) mukaisesti. Työnä väliseinät takaisin paikoilleen kiinni paristoihin. Aseta koteloon vielä kolme paristoa kotelon sisällä olevien merkkin (+/-) mukaisesti.

4. Sulje kansi ja käännä salpa kiinni.

VI. TÄRKEÄÄ

Huomautus aikuisille:

Käy läpi kaikki käyttö- ja turvaohjeet yhdessä lapsen kanssa.

Turvavinkejä



VAROITUS: Varo laukeavaa kääntövipua käsitellessäsi autoa.

- ÄLÄ KOSKAAN leiki ajotiellä.
- ÄLÄ ota liikuvaa autoa käteen.
- Pidä sormet, hiukset ja vaatteet kaukana pyöristä ja pyöran navoista, kun auto on käynnissä.
- Autoa suositellaan käytettäväksi aikuisen valvonnassa.
- Kun auto ei ole käytössä, irrota siitä paristot, jottei se käynnisty vahingossa.

TIETOA PARISTOJEN TURVALLISESTA KÄYSTÄ

- Varmista että paristojen navat ovat oikein päin.
- Käytä vain suositellun tyyppisiä (tai vastaavia) paristoja.
- Älä käytä sekaisin vanhoja ja uusia paristoja.
- Älä käytä sekaisin alkaliparistoja, tavallisia ja ladattavia paristoja.
- Ota loppuun käydyt paristot heti pois lelusta. Irrota paristot, jos auto on pitkään käyttämättä.
- Älä lataa tavallisia paristoja uudestaan.
- Älä aiheuta oikosulkua pariston napojen välille.
- Irrota ladattavat paristot ennen lataamista.
- Lataa paristot aikuisen valvonnassa.

Paristojen kesto:

Lelussa on ostohetkellä tavalliset alkaliparistot. Paristoja vaihdettaessa suosittelemme vaihtoa pitkäkestoisiin.

VII. TÄRKEÄÄ



1. **VAROITUS: Varo laukeavaa kääntövipua käsitellessäsi autoa.**
2. Ellei kääntövipu ponnahta esiin, kun robotti on törmännyt autoon kolme kertaa, viritä mekanismi uudelleen otamalla auto käteesi oikein päin ja kääntämällä salpa ensin auki-asennosta kiinni – ja takaisin auki.
3. Jos auto on pitkään käyttämättä, käännä kääntövipu auki ennen kuin panet auton säilöön. Näin se säilyy mahdollisimman hyvässä kunnossa.
4. Jos haluat käyttää autoa ilman robottia, ota auto käteesi oikein päin ja käännä kääntövivun salpa kiinni. Näin kääntövivu lukittuu. Kun käännät salvan takaisin auki (auto edelleen oikein päin), kääntövivun lukitus aukeaa ja voit aloittaa taas takaa-ajon.
5. Jos pidät leikkissä lyhyen tauon – tai siirät auton paikasta toiseen – ota auto käteesi oikein päin ja käännä kääntövivun salpa kiinni. Näin kääntövivu lukittuu. Kun käännät salvan takaisin auki (auto edelleen oikein päin), kääntövivun

lukitus aukeaa ja voit aloittaa taas takaa-ajon.

VIII. PIKAVINKEJÄ

1. Kun autosta tai robotista alkaa olla virta vähissä, se ei ehkä toimi normaalisti. On aika vaihtaa paristot. Paristojen kesto saattaa vaihdella ajotavan mukaan.
2. Häiriöitä auton toimintaan voivat aiheuttaa muut samalla taajuuksella toimivat radio-ohjattavat ajoneuvot, sähköjohdot, suuret rakennukset ja radiopuhelimet.
3. Suuntaa lähettimen antenni yöspäin – ei autoa kohti. Auto ei toimi kunnolla, jos se on liian kaukana.
4. Älä aja hiekassa, vedessä aläkä lumessa. Jos auto tai robotti kastuu, anna sen kuivua kunnolla yön yli ennen käyttöä.
5. Älä säilytä autoa aläkä robottia kuumuudessa aläkä suorassa auringonvalossa. Katkaise aina virta ja irrota paristot ennen kuin panet lelun säilöön.
6. Paras seurantaetäisyys auton ja robotin välillä on 1–4 metriä.
7. Sisällä leikkiessä varmista, että auton kolmasentoinen virtakytkin on sisäasennossa. 🏠

Ulkona leikkiessä varmista, että se on ulkoasennossa. ☀️

1. Asennusohjeet, joissa kerrotaan miten lelu toimii ja kuinka paristot asetetaan.
2. Käyttöohjeet.

Lue kaikki ohjeet ennen kuin otat leluun käyttöön. Säilytä ohjeet vastaisen varalle. Niissä on tärkeää tietoa.

I. ESITTELY

ROBOT SHOWDOWN on jännittävä toimintalelu. Sinä ohjaat radio-ohjattavaa autoa ja hurja takaa-ajorobotti seuraa autoa infrapunatekniikan avulla. Jos robotti törmää auton takapuskuriin kolme kertaa, auto kääntyy katolle – ja robotti voittaa. Mutta jos sinä pääset törmäämään autolla robotin takapuskuriin, robotti lakkaa toimimasta – ja sinä voitat.

II. LAITTEISTO

Asennusohjeissa on yksityiskohtaiset ohjeet, kuinka paristot asennetaan.

1. Asenna paristot autoon, lähettimeen ja robottiin.
2. Varmista, että kääntövipun salpa on auki.
3. Ota auto käteesi oikein päin. Paina kääntövipua lujasti mutta varovasti, kunnes se napsahtaa kunnolla paikalleen. Vipu on aika jäykkä: varmista, että se on kunnolla paikallaan, ennen kuin irrotat otteesi.
4. Kytke autoon virta. Auton virtakytkimessä on kolme asentoa: sisäkäyttö, virta pois -asento ja ulkokäyttö. Valitse sisä- ja ulkokäyttöön oikea asento.



5. Kytke robottiin virta niin kuulet käynnistyksen.

Kun otat robotin pakkauksesta, suorista sen ylävaltalo ennen käyttöä.

III. VAIKEUASTE

1. Valitse käyttöön sopiva vaikeusaste. Kun käynnistysääni lakkaa, paina valintanappia



kerran, jos valitsetsi on "helppo" (1 piippaus)



kaksi kertaa, jos valitsetsi on "keski-vaikea" (2 piippausta)



kolme kertaa, jos valitsetsi on "asiantuntijataso" (3 piippausta).

Kun painat vielä kerran, pääset takaisin helvolle tasolle ja edelleen painamalla siitä taas vaikeammille tasoille.

2. Kun olet valinnut oikean vaikeusasteen, paina valintanappia alas ja pidä sitä alhaalla, kunnes robotti käynnistyy. Robotti vahvistaa valintasi "nauramalla".

IV. LEIKIN ALOITUS

1. Aseta auto maahan noin metrin päähän robotista (missä suunnassa tahansa).
2. Robotti kääntyy ympäri etsien autosta tulevaa infrapunasiignaalia. Kun se siirtyy takaa-ajotilaan, sen päässä oleva lamppu syttyy.
3. Lähdä ajamaan autoa. Robotti lukittuu infrapunasiignaaliin ja seuraa autoa yrittäen törmätä sen takapuskuriin.

V. KUINKA ROBOTIN VOI VOITTA

1. Jos robotti törmää auton takapuskuriin kolme kertaa, auto kääntyy katolle. Robotti voitti!
2. Takaa-ajon aikana robotin voimat ehtyvät satunnaisin välein. Kun niin käy, kuuluu "voimat vähissä" -hälytysääni, robotin valot vilkkuvat ja se pysähtyy "latautumaan". Silloin robotti on altis hyökkäykselle.
3. Kun robotti on tässä tilassa, voit ohjata auton sen taakse ja törmätä sen takapuskuriin. Silloin robotti lakkaa toimimasta. Sinä voitit! Kun robotti lakkaa toimimasta, sen ylävaltalo kallistuu eteenpäin ja siitä kuuluu "voimat loppu"-ääni.

VI. UUDELLEEN ALOITTAMINEN


Jos olet voittanut:

1. Aloita uudestaan nostamalla robotti pystyyn. (Kuulet naksahduksen.)
2. Valitse valintanapista sopiva vaikeusaste ja aloita alusta.

Jos robotti on voittonut:

1. Sammuta robotti taputtamalla sen takapuskuria.
2. Ota auto käteesi oikein päin. Paina kääntövipua lujasti mutta varovasti, kunnes se napsahtaa kunnolla paikalleen. Vipu on aika jäykkä: varmista, että se on kunnolla paikallaan, ennen kuin irrotat otteesi.
3. Valitse valintanapista sopiva vaikeusaste, ja aloita alusta.


TÄRKEÄÄ


1.  **VAROITUS: Varo laukeyavaa kääntövipua käsitellessäsi autoa.**
2. Ellei kääntövipu ponnahta esiin, kun robotti on törmännyt autoon kolme kertaa, viritä mekanismi uudelleen ottamalla auto käteesi oikein päin ja kääntämällä salpa ensin auki-asennosta kiinni – ja takaisin auki.
3. Jos auto on pitkään käyttämättä, käännä kääntövipu auki ennen kuin panet auton säilöön. Näin se säilyy mahdollisimman hyvässä kunnossa.
4. Jos haluat käyttää autoa ilman robottia, ota auto käteesi oikein päin ja käännä kääntövipun salpa kiinni. Näin kääntövipu lukittuu. Kun käännät salvan takaisin auki (auto edelleen oikein päin), kääntövipun lukitus aukeaa ja voit aloittaa taas takaa-ajon.
5. Jos pidät leikkissä lyhyen tauon – tai siirät auton paikasta toiseen – ota auto käteesi oikein päin ja käännä kääntövipun salpa kiinni. Näin kääntövipu lukittuu. Kun käännät salvan takaisin auki (auto edelleen oikein päin), kääntövipun lukitus aukeaa ja voit aloittaa taas takaa-ajon.

VII. VINKKEJÄ

1. Jos valitset vaikeusasteeksi "helppo", robotti on alltiustilassa pidempään kuin muilla vaikeusasteilla, joten sinulla on parempi tilaisuus päästä pysäyttämään se. Keski-vaikella ja asiantuntijatasolla alltiustajako on lyhempi – ja leikki haastavampi.
2. Paras seurantaetäisyys auton ja robotin välillä on 3–4 metriä. Jos auto joutuu kauemmas, ohjaa se takaisin lähemmäs. Robotti löytää auton infrapunasiignaalin uudelleen, kun auto on taas sopivalla

etäisyydellä.

3. Jos robotin ja auton välisen infrapunasiignaalin tielle tulee este, yhteys katkeaa hetkeksi. Robotti palaa etsintätilaan, kunnes se taas löytää auton signaalin. Voit käyttää tätä ominaisuutta hyväksesi "piiloutukseksi" robotilla.
4. Varmista että sinulla on tarpeeksi leikkitilaa.
5. Jotta lelu toimisi kunnolla, auton katolla olevien infrapunalähtettimien ja robotin sisällä olevien infrapunavastaanottimien on oltava puhtaat eikä niitä saa peittää. Poista lika tai este tarvittaessa harjalla tai pyyhkimällä varovasti puhtaalla, kuivalla kankaalla.
6. Robotti kädet liikkuvat, ja ne on suunniteltu irtomaahan törmäystä. Ne on helppo kiinnittää takaisin.
7. Kuten monet muutkin infrapunalähtet, tämäkin lelu saattaa toimia huonosti, jos lähistöllä on kirkkaita, heijastavia pintoja (kuten peilejä). Myös jotkut kaukosäätimet varustetut elektroniset laitteet saattavat vaikuttaa sen toimintaan.
8. Sisällä leikkimässä varmista, että auton kolmasentoinen virtakytkin on sisäasennossa. 

Ulkona leikkimässä varmista, että se on ulkoasennossa. 

9. Auton päällä olevat infrapunalähtetimet kuluttavat virtaa paristoista aina kun autossa on virta päällä. Silloin kun auto ja robotti eivät ole käytössä, katkaise niistä virta ja irrota kaikki paristot.
10. Lelu toimii parhaiten jos ajopinta ei ole kova ja liukas vaan hieman epätasainen esim. kokolatiamatto tai ulkona asfaltti.



1. Οι Οδηγίες Χρήσης αναφέρονται στη βασική λειτουργία του οχήματος και τη τοποθέτηση της μπαταρίας.
2. Οι οδηγίες «Τρόπος Παιχνιδιού» δίνουν λεπτομερείς οδηγίες για το πώς να παίζετε.

Πριν ξεκινήσετε διαβάστε τις πληροφορίες για τη μπαταρία και για το καταναλωτή. Κρατήστε όλες τις οδηγίες για μελλοντική χρήση καθώς περιέχουν σημαντικές πληροφορίες.

I. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1. Τηλεκατευθυνόμενο Οχήμα
- 2. Τηλεχειριστήριο Οχήματος
- 3. Ρομπότ

II. ΟΧΗΜΑ

Πίσω Οψη

- 1. Διακόπτης λειτουργίας 3-θέσεων
- 2. Βραχίονας αναρρόφησης οχήματος
- 3. Διακόπτης ελέγχου (κλειδωμένος/ενεργός)
- 4. Πορτάκια μπαταρίας (2)
- 5. Ρυθμιστής πορείας (προσαρμόστε αν χρειαστεί για να πηγαίνει ευθεία το όχημα)

Πλαϊνή Οψη

- 6. Υπέρυψοι πομποί (4)
- 7. Πίσω προφυλακτράς

Το αυτοκίνητο στο τηλεχειριστήριο και το όχημα υποδεικνύει τη συχνότητα.

III. ΡΟΜΠΟΤ

Πίσω Οψη

- 1. Διακόπτης ON/OFF
- 2. Πορτάκι μπαταρίας
- 3. Μάνταλο μπαταρίας

Πλαϊνή οψη

- 4. Κουμπί επιλογής
- 5. Υπέρυψοι δέκτες (μέσα στο σώμα του ρομπότ)
- 6. Πίσω προφυλακτράς
- 7. Μπροστινός προφυλακτράς

IV. ΕΛΕΓΧΟΙ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ

Το όχημα είναι τηλεκατευθυνόμενο με πλήρη λειτουργία. Εσείς το ελέγχετε με το τηλεχειριστήριο.

Το ρομπότ δεν είναι τηλεκατευθυνόμενο. Χρησιμοποιεί υπέρυθρη τεχνολογία για να ανιχνεύει και να ακολουθεί το όχημα. Δεν ελέγχεται με το τηλεχειριστήριο.

- 1. ΜΠΡΟΣΤΑ
- 2. ΠΙΣΩ
- 3. ΑΡΙΣΤΕΡΑ
- 4. ΔΕΙΑ

V. ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΑΣ

1. Οχήμα

1. Ανοίξτε τα πορτάκια των μπαταριών όπως απεικονίζεται.
2. Τοποθετήστε 4 μπαταρίες τύπου LR6 (AA), με τους πόλους (+/-) όπως απεικονίζεται μέσα στις θήκες.
3. Τοποθετήστε ξανά τα πορτάκια.

2. Τηλεχειριστήριο

1. Ανοίξτε το καπάκι της μπαταρίας όπως απεικονίζεται.
2. Τοποθετήστε μια μπαταρία τύπου 6LR61 (9V) με τους πόλους (+/-) όπως απεικονίζεται μέσα στη θήκη.
3. Τοποθετήστε ξανά το καπάκι.

3. Ρομπότ

1. Γυρίστε το μάνταλο της μπαταρίας για να ανοίξει.
2. Ανοίξτε το πορτάκι όπως απεικονίζεται.
3. Για το ρομπότ απαιτούνται 6 μπαταρίες τύπου LR6 (AA). Σύρετε τις πρώτες 3 μπαταρίες με τους πόλους (+/-) όπως απεικονίζεται μέσα στη θήκη και με τον ίδιο τρόπο τοποθετήστε και τις άλλες 3.
4. Τοποθετήστε ξανά το πορτάκι και κλείστε το μάνταλο.

VI. ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Σημείωση Προς τους Ενήλικες:

Για να βεβαιωθείτε ότι το παιδί σας παίζει με ασφάλεια, παρακαλούμε διαβάστε όλες τις οδηγίες λειτουργίας και τους κανόνες ασφαλείας με το παιδί σας.

Κανόνες Ασφαλείας



ΠΡΟΣΟΧΗ: Ο βραχίονας μπορεί να ενεργοποιηθεί όταν κρατάτε το όχημα, γι' αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.

- ΜΗΝ οδηγείτε ποτέ σε αληθινούς δρόμους!
- ΜΗΝ σηκώνετε το όχημα καθώς κινείται.
- Κρατήστε τα χέρια σας και τα μαλλιά σας μακριά από τους τροχούς και τους άξονες όταν το όχημα βρίσκεται σε λειτουργία.
- Απαιτείται επίβλεψη από ενήλικα όταν το όχημα λειτουργεί.
- Για να αποφύγετε την κατά λάθος ενεργοποίηση, αφαιρέστε τις μπαταρίες όταν δεν χρησιμοποιείται το όχημα.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΜΠΑΤΑΡΙΑ

- Σιγουρευτείτε ότι έχετε τοποθετήσει σωστά τους πόλους των μπαταριών.
- Χρησιμοποιήστε μπαταρίες ίδιου τύπου με αυτόν που συστήσουμε (ή παρόμοιου).
- Μην χρησιμοποιείτε παράλληλα παλιές και καινούργιες μπαταρίες.
- Μην χρησιμοποιείτε παράλληλα αλκαλικές, συμβατικές ή επαναφορτιζόμενες (νικελίου-καδμίου) μπαταρίες.
- Απομακρύνετε τις παλιές μπαταρίες. Βγάλτε τις μπαταρίες όταν πρόκειται να μην χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Οι μη-επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να φορτίζονται.
- Μην βραχυκυκλώνετε τους πόλους των μπαταριών.
- Βγάλτε τις μπαταρίες από το παιχνίδι πριν τις φορτίσετε (εφόσον είναι αποσπώμενες).
- Οι μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο από ενήλικες (εφόσον είναι αποσπώμενες).

Σημείωση Για Την Απόδοση Της Μπαταρίας:

Η υψηλή απόδοση του προϊόντος απαιτεί μεγάλη ενέργεια. Μέσα στη συσκευασία περιλαμβάνονται αλκαλικές μπαταρίες. Για καλύτερα αποτελέσματα, ΣΥΝΙΣΤΑΤΑΙ η χρήση αλκαλικών μπαταριών υψηλής απόδοσης. Η διάρκεια της μπαταρίας μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τη μάρκα.

VII. ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ



ΠΡΟΣΟΧΗ: Ο βραχίονας μπορεί να ενεργοποιηθεί όταν κρατάτε το όχημα, γι' αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.

2. Αν ο βραχίονας δεν ενεργοποιηθεί μετά από τρία χτυπήματα, γυρίστε το διακόπτη ελέγχου από τη θέση ενεργό στη θέση κλειδωμάτων και μετά πάλι στη θέση ενεργό.
3. Όταν δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε το όχημα για πολύ καιρό, αποθηκεύστε το με το βραχίονα ελευθερωμένο για να διατηρηθεί η απόδοσή του.
4. Για να λειτουργήσετε μόνο το όχημα χωρίς το ρομπότ-σύρτη το διακόπτη ελέγχου στη θέση κλειδωμάτων. Με αυτό το τρόπο ο βραχίονας δεν θα μπορεί να ελευθερωθεί. Αν θέλετε να το λειτουργήσετε με το ρομπότ σύρτη το διακόπτη στη θέση ενεργό.
5. Αν θέλετε να κάνετε ένα «διλεμμά»-ή αν μεταφέρετε το όχημα-σύρτη το διακόπτη ελέγχου στη θέση κλειδωμάτων για να μην ανοίξει ο βραχίονας. Για να το ελευθερώσετε ξανά, σύρτε το διακόπτη στη θέση ενεργό.

VIII. ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

1. Όταν το όχημα ή το ρομπότ αρχίσει να χάνει σε ισχύ και απόδοση, αλλάξτε τις μπαταρίες. Ο χρόνος αυτονομίας του οχήματος ποικίλλει, ανάλογα με τον τρόπο οδήγησης.
2. Οι ραδιοπαρεμβολές μπορεί να προκαλέσουν δυσλειτουργία. Οι παρεμβολές μπορεί να προέρχονται από άλλα τηλεκατευθυνόμενα οχήματα που τρέχουν στην ίδια συχνότητα, από ηλεκτροφόρα καλώδια, ψηλά κτίρια ή ασύρματους. Προσπαθήστε να μένετε μακριά από αυτά!
3. Φροντίστε ώστε η κεραία του τηλεχειριστηρίου να είναι προς τα πάνω και όχι προς το όχημα. Αν το όχημα απομακρυνθεί πολύ δεν θα λειτουργεί σωστά.
4. Μην οδηγείτε στην άμμο, σε νερό ή χιόνι. Αν το όχημα ή το ρομπότ βραχεί, αφηστε το να στεγνώσει μία ολόκληρη νύχτα πριν δοκιμάσετε ξανά.
5. Μην αποθηκεύετε το όχημα κοντά σε πηγή θερμότητας ή απ'ευθείας στον ήλιο. Να κλείνετε πάντα τους διακόπτες και να βγάξετε τις μπαταρίες πριν αποθηκεύσετε.
6. Η καλύτερη εμβέλεια μεταξύ του οχήματος και του ρομπότ είναι τα 1-4 μέτρα.
7. Για καλύτερα αποτελέσματα, όταν παίζετε μέσα στο σπίτι, βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης λειτουργίας 3 θέσεων είναι στη θέση «παιχνίδι σε εσωτερικό χώρο» 🏠

και αντίστοιχα όταν παίζετε έξω από το σπίτι ο διακόπτης είναι στη θέση «παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο» 🌳



1. Οι οδηγίες «Τρόπος Παιχνιδιού» δίνουν λεπτομερείς οδηγίες για το πώς να παίζετε.
 2. Οι Οδηγίες Χρήσης αναφέρονται στη βασική λειτουργία για οχήματος και την τοποθέτηση της μπαταρίας.
- Πριν ξεκινήσετε διαβάστε τις πληροφορίες για τις μπαταρίες και για το καταναλωτή. Κρατήστε όλες τις οδηγίες για μελλοντική χρήση καθώς παρέχουν σημαντικές πληροφορίες.

I. ΓΕΝΙΚΑ

ROBOT SHOWDOWN: Η Απόλυτη Αναμέτρηση. Εσείς ελέγχετε το τηλεκατευθυνόμενο όχημα αλλά δεν είστε μόνι...ας ακολουθεί ένα ρομπότ χρησιμοποιώντας υπέρυθη τεχνολογία που εντοπίζει το όχημα. Αν το ρομπότ χτυπήσει το πίσω προφυλακτήρα του οχήματος τρεις φορές το αναποδογυρίζει...και το ρομπότ έχει νικήσει. Αν καταφέρετε να χτυπήσετε εσείς τον πίσω προφυλακτήρα του ρομπότ το απενεργοποιείτε ...και είστε εσείς ο νικητής. Διαβάστε παρακάτω για το πώς θα το νικήσετε.

II. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Δείτε στις Οδηγίες Χρήσης για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τη τοποθέτηση των μπαταριών.

1. Τοποθετήστε τις μπαταρίες στο όχημα, στο τηλεχειριστήριο και στο ρομπότ.
2. Βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης ελέγχου είναι στη θέση «ενεργό».
3. Κρατήστε το όχημα σε όρθια θέση. Πιέστε με προσοχή το βραχίονα προς τα μέσα μέχρι να ασφαλίσει. Βεβαιωθείτε ότι ο βραχίονας είναι τοποθετημένος σωστά.
4. Γυρίστε το διακόπτη του οχήματος στη θέση on. Ο διακόπτης έχει 3 θέσεις: «παixνίδι σε εσωτερικό χώρο», off, «παixνίδι σε εξωτερικό χώρο». Γυρίστε το διακόπτη ανάλογα με τη χρήση.



5. Γυρίστε το διακόπτη του ρομπότ στη θέση on. Θα ακουστεί ένας ήχος «ενεργοποίησης».

Όταν θα βγάλετε το ρομπότ από τη συσκευασία, το πάνω μέρος του δεν θα είναι σε όρθια θέση. Σηκώστε το πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι.

III. ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

1. Χρησιμοποιήστε το κουμπί επιλογής του ρομπότ για να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας που προτιμάτε. Αφού ακουστεί ο ήχος «ενεργοποίησης», πατήστε το κουμπί:

Πατήστε μια φορά για «εύκολο» παιχνίδι (1 ήχος)

Πατήστε δύο φορές για «κανονικό» παιχνίδι (2 ήχοι)

Πατήστε τρεις φορές για «δύσκολο» παιχνίδι (3 ήχοι)

Πατήστε ξανά για να γυρίσετε στο «εύκολο» παιχνίδι.

2. Αφού επιλέξατε το επίπεδο δυσκολίας που θέλετε, κρατήστε πατημένο το κουμπί για να ξεκινήσετε. Το ρομπότ θα «γελάσει» για να επιβεβαιώσει την επιλογή σας.

IV. ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ

1. Τοποθετήστε το όχημα στο έδαφος, περίπου 1 μέτρο μακριά από το ρομπότ (προς οποιαδήποτε κατεύθυνση).
2. Το ρομπότ θα περιστραφεί - καθώς ενεργοποιείται η λειτουργία «ανίχνευσης» - για να εντοπίσει το υπέρυθρο σήμα που εκπέμπει το όχημα. Ο προβολέας του ρομπότ ανάβει όταν είναι στη λειτουργία «εντοπισμού».
3. Αρχίστε να οδηγείτε το όχημα. Το ρομπότ θα εντοπίσει το υπέρυθρο σήμα και θα το ακολουθήσει προσπαθώντας να χτυπήσει τον πίσω προφυλακτήρα του οχήματος.

V. ΠΩΣ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ

1. Αν το ρομπότ χτυπήσει 3 φορές τον πίσω προφυλακτήρα του οχήματος θα αναποδογυρίσει και θα νικήσει!
2. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το ρομπότ θα «ξαντλείται» σε ενέργεια. Όταν συμβεί αυτό, ο ήχος «εξαντλήσης» θα σταματήσει, τα φώτα του ρομπότ θα αναφάνουν και θα σταματήσει να κινείται για να «φορτιστεί». Τότε το ρομπότ είναι αδύναμο και είναι ευκαρία να το χτυπήσετε.
3. Όταν το ρομπότ «φορτίζεται» μπορείτε να κατευθύνετε το όχημα προς το μέρος του για να το χτυπήσετε στον πίσω προφυλακτήρα και να το βγάλετε από τον αγώνα. Νικήσατε! Όταν χτυπήσετε το ρομπότ θα πείσει προς τα εμπρός και θα ακουστεί ήχος «απενεργοποίησης».

VI. ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ

Αν νικήσατε:

1. Για να παίζετε ξανά, γυρίστε το ρομπότ σε όρθια θέση (θα ακουστεί ένα κλικ).
2. Πατήστε το κουμπί επιλογής για να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας.

Αν νίκησε το ρομπότ:

1. Απενεργοποιήστε το ρομπότ χτυπώντας το στον πίσω προφυλακτήρα.
2. Κρατήστε το όχημα σε όρθια θέση. Πιέστε με προσοχή το βραχίονα προς τα μέσα μέχρι να ασφαλίσει. Βεβαιωθείτε ότι έχει τοποθετηθεί σωστά.
3. Πατήστε ξανά το κουμπί επιλογής για να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας που θέλετε και να παίζετε ξανά.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

1. **ΠΡΟΣΟΧΗ: Ο βραχίονας μπορεί να ενεργοποιηθεί όταν κρατάτε το όχημα, γι' αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.**
2. Αν ο βραχίονας δεν ενεργοποιηθεί μετά από τρία χτυπήματα, γυρίστε το διακόπτη ελέγχου από τη θέση ενεργό στη θέση κλειδώματος και μετά πάλι στη θέση ενεργό.
3. Όταν δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε το όχημα για πολύ καιρό, αποθηκεύστε το με το

βραχίονα ανοιχτό για να διατηρηθεί η απόδοση του.

4. Για να λειτουργήσετε μόνο το όχημα χωρίς το ρομπότ-σύρετε το διακόπτη ελέγχου στη θέση κλειδώματος. Με αυτό το τρόπο ο βραχίονας δεν θα μπορεί να ελευθερωθεί. Αν θέλετε να το λειτουργήσετε με το ρομπότ σύρετε το διακόπτη στη θέση ενεργό.
5. Αν θέλετε να κάνετε ένα «Διάλειμμα»-ή αν μεταφέρετε το όχημα-σύρετε το διακόπτη ελέγχου στη θέση κλειδώματος για να μην ανοίξει ο βραχίονας. Για να το ελευθερώσετε ξανά, σύρετε το διακόπτη στη θέση ενεργό.

VII. ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

1. Στο «εύκολο παιχνίδι», το ρομπότ μένει ακίνητο για μεγαλύτερη διάρκεια γι' αυτό και μπορείτε να το χτυπήσετε πιο εύκολα. Στο «κανονικό» και στο «δύσκολο» παιχνίδι αυτή η διάρκεια είναι πιο μικρή...για μεγαλύτερη πρόκληση.
 2. Η καλύτερη εμβέλεια μεταξύ του οχήματος και του ρομπότ είναι τα 3-4 μέτρα. Αν το όχημα απομακρυνθεί περισσότερο από τα 4 μέτρα, οδηγήστε το πιο κοντά για να μπορεί το ρομπότ να εντοπίσει το υπέρυθρο σήμα του οχήματος.
 3. Αν υπάρχει κάποιο εμπόδιο μεταξύ του οχήματος και του ρομπότ, θα διακοπεί προσωρινά η σύνδεση των δύο οχημάτων. Το ρομπότ θα είναι στη λειτουργία «ανίχνευσης» μέχρι να εντοπίσει ξανά το σήμα του οχήματος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή τη λειτουργία για να «κρυσφτείτε» από το ρομπότ...
 4. Μη χρησιμοποιήσετε το προϊόν σε στενούς χώρους γιατί δεν θα έχει τον απαραίτητο χώρο για να λειτουργεί σωστά.
 5. Για τη σωστή λειτουργία του προϊόντος βεβαιωθείτε ότι οι μπαταρίες του υπέρυθρου σήματος πάντα στο όχημα και οι δέκτες του σήματος μέσα στο ρομπότ είναι καθαροί. Αν χρειαστεί, χρησιμοποιήστε με προσοχή ένα καθαρό, στεγνό πανί για να τους καθαρίσετε.
 6. Όταν το όχημα χτυπήσει το ρομπότ, τα χέρια του «πέφτουν». Ενώστε τα ξανά στο σώμα του ρομπότ.
 7. Το προϊόν μπορεί να μη λειτουργεί σωστά κοντά σε επιφάνειες με έντονη αντανάκλαση (πχ. καθρέφτες) ή κοντά σε ηλεκτρικές συσκευές. Προσπαθήστε να βρείτε ένα χώρο που να μην υπάρχουν τέτοια εμπόδια.
 8. Για καλύτερα αποτελέσματα, όταν παίζετε μέσα στο σπίτι, βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης λειτουργίας 3 θέσεων είναι στη θέση «παixνίδι σε εσωτερικό χώρο»
- και αντίστοιχα όταν παίζετε έξω από το σπίτι ο διακόπτης είναι στη θέση «παixνίδι σε εξωτερικό χώρο» .
9. Οι μπαταρίες του οχήματος καταναλώνουν ενέργεια όταν ο διακόπτης του οχήματος είναι ανοικτός. Όταν δεν χρησιμοποιείτε το προϊόν, να κλείνετε το διακόπτη του οχήματος και του ρομπότ και να αφαιρείτε τις μπαταρίες.
 10. Για καλύτερα αποτελέσματα, οδηγήστε το όχημα σε τραχιές επιφάνειες.

ENG

- READ THIS FIRST!
HOLD THE VEHICLE RIGHT-SIDE-UP WHEN RESETTING THE FLIP ARM.

ESP

- ¡LEER ESTO PRIMERO!
PARA VOLVER A COLOCAR EL BRAZO DESPLEGABLE EN POSICIÓN, SUJETAR EL VEHÍCULO CON EL LADO CORRECTO HACIA ARRIBA.

F

- À LIRE EN PREMIER !
TENIR LE VÉHICULE À L'ENDROIT POUR RÉENCLANCHER LE BRAS PIVOTANT.

D

- DIES BITTE ZUERST LESEN!
DAS FAHRZEUG BEIM ZURÜCKSTELLEN DES STUNT-ARMS MIT DER RICHTIGEN SEITE NACH OBEN HALTEN.

I

- LEGGI PRIMA QUI!
TIENI IL VEICOLO RADDRIZZATO QUANDO RESETTI IL BRACCIO ACROBATICO.

NL

- LEES DIT EERST!
HOUD HET VOERTUIG MET DE RECHTER KANT OMHOOG WANNEER JE DE KANTELARM TERUGZET.

P

- LER PRIMEIRO ESTA INFORMAÇÃO!
PARA REINICIAR A ALAVANCA, SEGURAR O VEÍCULO COM O LADO CORRECTO PARA CIMA.

S

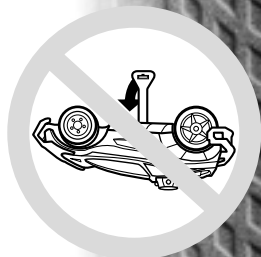
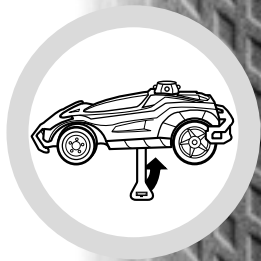
- LÄS DETTA FÖRST!
HÅLL FORDONET RÄTTVÄNT NÄR DU ÅTERSTÄLLER VOLTARMEN.

FIN

- LUE TÄMÄ ENSIN!
KUN VIRITÄT MEKANISMIA UUELLEEN PIDÄ AUTOA KÄDESSÄSI OIKEIN PÄIN.

GR

- ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΠΡΩΤΑ ΑΥΤΟ!
ΟΤΑΝ ΕΠΑΝΑΤΟΠΟΘΕΤΕΙΤΕ ΤΟΝ ΒΡΑΧΙΟΝΑ ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΣΕ ΟΡΘΙΑ ΘΕΣΗ.





ENG IMPORTANT BATTERY INFORMATION

Keep these instructions for future reference: they contain important information.

Rechargeable Nickel-Metal Hydride (NiMH) or Nickel-Cadmium (NiCd) R6 (AA) batteries can be used to power the robot and vehicle. Standard alkaline batteries have been supplied for your immediate enjoyment, but we strongly recommend using rechargeable batteries as they offer significant savings over throw-away alkaline batteries. (Alkaline batteries will perform well in the transmitter.) Battery life may vary depending on driving style, battery rating and battery brand.

Please follow the manufacturer's instructions for the use, care and charging of these rechargeable batteries. Do not mix battery types.

RECHARGEABLE BATTERIES MUST BE RECYCLED OR DISPOSED OF PROPERLY. FOR FURTHER INFORMATION REGARDING BATTERIES OR THEIR DISPOSAL PLEASE CONTACT THE APPROPRIATE LOCAL OFFICE.

ESP INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LAS PILAS

Sírvanse guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este juguete.

El robot y el vehículo pueden funcionar con pilas recargables NiMH o níquel-cadmio (NiCd) R6 (AA). El juguete incluye pilas alcalinas estándar para que el niño pueda empezar a jugar enseguida, pero recomendamos sustituirlas por pilas recargables, ya que ofrecen mayores ventajas que las pilas alcalinas desechables (atención: para el transmisor se pueden utilizar perfectamente pilas alcalinas desechables). La duración de las pilas varía según la manera de conducir, el tipo de pila y la marca de las mismas.

Recomendamos seguir atentamente las instrucciones del fabricante para la utilización, mantenimiento y recarga de estas pilas recargables. No mezclar pilas de distintos tipos.

LAS PILAS RECARGABLES DEBEN RECICLARSE O ELIMINARSE DE FORMA QUE NO SUPONGA UNA AGRESIÓN PARA EL MEDIO AMBIENTE. RECOMENDAMOS PONERSE EN CONTACTO CON SU AYUNTAMIENTO PARA MAYOR INFORMACIÓN AL RESPECTO.

F INFORMATIONS IMPORTANTES AU SUJET DES PILES

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

Des piles rechargeables à hydrure métallique de nickel (NiMH) ou des piles Nickel-Cadmium (NiCd) R6 (AA) peuvent être utilisées pour alimenter le robot et le véhicule. Des piles alcalines standard sont fournies pour permettre d'essayer immédiatement le jouet, mais il est vivement recommandé d'utiliser des piles rechargeables car elles sont beaucoup plus économiques que des piles alcalines jetables. (Les piles alcalines sont performantes dans l'émetteur.) La durée des piles peut varier selon le style de conduite, le type de piles et la marque.

Suivre les instructions d'utilisation, d'entretien et de chargement des piles rechargeables données par le fabricant. Ne pas mélanger différents types de piles.

LES PILES RECHARGEABLES DOIVENT ÊTRE RECYCLÉES OU JETÉES DANS UN CONTENEUR APPROPRIÉ. POUR PLUS D'INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES ET LEUR MISE AU REBUT, CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE DE VOTRE MUNICIPALITÉ.

D WICHTIGE BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

Zum Betreiben des Roboters und des Fahrzeugs können wieder aufladbare Nickel-Metall-Hydrid-Batterien (NiMH) oder Nickel-Cadmium-Batterien (NiCd) R6 (AA) verwendet werden. Für sofortigen Spielspaß wurden diesem Produkt Standard-Alkali-Batterien beigelegt. Wir empfehlen jedoch dringend, wieder aufladbare Batterien zu benutzen, da diese gegenüber Alkali-Einwegbatterien bedeutend sparsamer sind. (Alkali-Batterien funktionieren gut in der Fernsteuerung.) Die Lebensdauer der Batterien hängt vom jeweiligen Fahrstil und Batterietyp ab.

Bitte befolgen Sie immer die Anweisungen des Herstellers bezüglich Gebrauch, Pflege und Aufladen der wieder aufladbaren Batterien. Kombinieren Sie niemals unterschiedliche Batteriearten miteinander.

WIEDER AUFLADBARE BATTERIEN MÜSSEN RECYCLET ODER VORSCHRIFTSGEMÄSS ENTSORGT WERDEN. SOLLTEN SIE FRAGEN BEZÜGLICH DER UMWELTGERECHTEN ENTSORGUNG HABEN, WENDEN SIE SICH BITTE AN DIE ZUSTÄNDIGEN BEHÖRDEN.

I IMPORTANTI INFORMAZIONI PER LE PILE

Conservare queste informazioni per futuro riferimento: contengono importanti informazioni.

Le pile Nickel-Metal Hydride (NiMH) o Nickel-Cadmio (NiCd) formato stilo (R6) possono essere utilizzate per attivare il robot e il veicolo. Sono state incluse pile alcaline standard così potrai divertirti subito con il giocattolo, ma è altamente consigliabile usare pile ricaricabili poiché hanno un maggiore risparmio di energia rispetto alle pile usa e getta. (Le pile alcaline sono ottimali per il trasmettitore). La durata delle pile può variare a seconda del tuo stile di guida, della potenza e della marca delle pile.

Segui le istruzioni per l'uso, la manutenzione e la ricarica di queste pile ricaricabili. Non mischiare i diversi tipi di pile.

LE PILE RICARICABILI DEVONO ESSERE RICICLATE O ELIMINATE CON LA DOVUTA CAUTELA. PER ULTERIORI INFORMAZIONI RELATIVE ALLE PILE O AL LORO RICICLAGGIO, CONTATTA L'UFFICIO LOCALE COMPETENTE.

NL BELANGRIJKE BATTERIJ-INFORMATIE

Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

Voor de robot en het voertuig kunnen oplaadbare nikkelmethaahydride (NiMH) of nikkel-cadmium (NiCd) R6 (AA) batterijen worden gebruikt. De bijgeleverde standaard alkalinebatterijen zijn bedoeld voor onmiddellijk gebruik. Wij adviseren echter met klem om oplaadbare batterijen te gebruiken omdat deze aanmerkelijk zuiniger zijn dan wegwerp-alkalinebatterijen. (De zender werkt ook op alkalinebatterijen.) De levensduur van de batterijen hangt af van je rijstijl en het vermogen en merk van de gebruikte batterijen.

Volg de instructies van de fabrikant voor het gebruik, onderhoud en opladen van deze oplaadbare batterijen. Verschillende typen batterijen niet door elkaar gebruiken.

OPLAADBARE BATTERIJEN MOETEN WORDEN GERECYCLED OF WEGGEGOJD ALS KCA. VOOR MEER INFORMATIE OVER DE VERWERKING VAN BATTERIJEN KAN CONTACT WORDEN OPGENOMEN MET DE GEMEENTE OF DE AFVALVERWERKING.

P INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE PILHAS

Guardar estas instruções para referência futura, pois contém informação importante.

O robô e o veículo funcionam com pilhas recarregáveis NiMH ou NiCd LR6 (AA). O brinquedo inclui pilhas alcalinas para uso inicial, mas é recomendável que sejam substituídas por pilhas recarregáveis, pois são mais econômicas que as pilhas alcalinas não-substituíveis. (O transmissor funciona bem com pilhas alcalinas.) A duração das pilhas pode depender do estilo de condução e da marca das pilhas.

Leia as instruções do fabricante relativamente ao uso, manutenção e carregamento de pilhas recarregáveis. Não coloque pilhas de tipos diferentes no mesmo brinquedo.

AS PILHAS RECARREGÁVEIS TÊM DE SER RECICLADAS OU DEITADAS FORA EM CONTEÚTO ESPECIAL PARA PILHAS. PARA MAIS INFORMAÇÃO RELATIVAMENTE À FORMA DE DESCARTAR DAS PILHAS, CONTACTE OS ORGANISMOS LOCAIS COMPETENTES.

S VIKTIG BATTERIINFORMATION

Spara de här anvisningarna för framtida bruk. De innehåller viktig information.

Uppladdningsbara nickel-metallhydrid- (NiMH) eller nickel-kadmiumbatterier (NiCd) R6 (AA) kan användas för att strömförsörja roboten och fordonet. Alkaliska standardbatterier finns med för att du ska kunna använda leksaken direkt. Vi rekommenderar dock starkt att du använder uppladdningsbara batterier, eftersom de innebär avsevärda besparingar jämfört med vanliga alkaliska batterier som inte kan laddas upp. (Alkaliska batterier fungerar bra i sändaren.) Batteriernas livslängd kan variera beroende på körsätt, batteriets kapacitet och märke.

Följ tillverkarens instruktioner för användning, skötsel och laddning av dessa återuppladdningsbara batterier. Blanda inte olika batterityper.

UPPLADDNINGSBARA BATTERIER MÅSTE ÅTERVINNAS ELLER AVFALLSHANTERAS KORREKT. YTTERLIGARE INFORMATION OM BATTERIER OCH AVFALLSHANTERING AV BATTERIER FÅS FRÅN VEDERBÖRANDE LOKAL MYNDIGHET.

FIN TÄRKEÄÄ TIETOA PARISTOJEN KÄYTÖSTÄ

Säilytä tämä käyttöohje vastaisen varalle. Siinä on tärkeää tietoa.

Robotin ja kulkuneuvon kanssa voi käyttää ladattavia R6 (AA) nikkeli-metallihydridiparistoja (NiMH) tai nikkeli-kadmiumparistoja (NiCd) paristoja. Jotta pääsisit heti nauttimaan lelusta, tulee sen mukana tavalliset alkaliparistot. Suosittelemme kuitenkin ladattavien paristojen käyttöä, koska niiden käyttö tulee huomattavasti kertakäyttöisiä paristoja halvemmaksi. (Lähetin toimii toki hyvin myös alkaliparistojen kanssa.) Paristojen kesto saattaa vaihdella ajotavan, paristojen tyypin ja paristojen merkin mukaan.

Noudata valmistajan ohjeita kun lataat tai käytät ladattavia paristoja. Älä käytä sekaisin eri paristotyyppäjä.

LADATTAVAT PARISTOT TULEE HÄVITTÄÄ ASIANMUKAISESTI. LISÄTIETOJA SAAT PARISTOJEN VALMISTAJALTA

GR ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΜΠΑΤΑΡΙΑ

Κρατήστε αυτές τις οδηγίες για μελλοντική χρήση: περιέχουν σημαντικές πληροφορίες.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο ρομπότ και στο όχημα επαναφορτιζόμενες μπαταρίες NiMH ή Νικελίου Καδμίου (NiCd) R6 (AA). Οι αλκαλικές μπαταρίες που περιλαμβάνονται είναι για να μπορείτε να λειτουργήσετε κατευθείαν το προϊόν μετά την αγορά, αλλά συνιστάται η χρησιμοποίηση επαναφορτιζόμενων μπαταριών γιατί προσφέρουν μεγαλύτερη οικονομία απ' ό,τι οι αλκαλικές. (Οι αλκαλικές μπαταρίες έχουν καλύτερη απόδοση στο τηλεχειριστήριο.) Η διάρκεια ζωής της μπαταρίας εξαρτάται από τον τρόπο οδήγησής σας και από τη μάρκα της μπαταρίας.

Για τη χρήση, φροντίδα και φόρτιση των επαναφορτιζόμενων μπαταριών, ακολουθήστε τις οδηγίες που περιλαμβάνονται μέσα στη συσκευασία. Μην χρησιμοποιείτε ταυτόχρονα διαφορετικά είδη μπαταριών.

Πετάξτε τις μπαταρίες με προσοχή.

**ENG****ESP****F****D****I****NL****P****S****FIN****GR****ENG**

If the flip arm does not spring out after three hits, reset the mechanism by holding the vehicle right-side-up while moving the mode switch from unlocked position to locked position – then back to unlocked position.

NL

Als de kantelarm na drie treffers niet naar buiten springt, het mechanisme opnieuw afstellen door het voertuig met de juiste kant omhoog te houden en de keuzeschakelaar van ontgrendeld op vergrendeld te zetten en vervolgens weer terug op ontgrendeld.

ESP

Si el brazo desplegable no se dispara después de 3 choques, reiniciar el mecanismo sujetando el coche con el lado correcto hacia arriba mientras se desliza el botón de opción de la posición "desbloqueado" a la posición "bloqueado" y luego otra vez a la posición "desbloqueado".

P

Se a alavanca não se soltar ao terceiro "choque", deve-se reiniciar o mecanismo segurando o veículo com o lado certo para cima e movendo o interruptor de opções da posição "soltar" para a posição "prender" – e de novo para a posição "soltar".

F

Si le bras mobile ne se libère pas après trois tentatives, réenclencher le mécanisme en tenant le véhicule à l'endroit tout en passant le sélecteur de mode de la position déverrouillée à la position verrouillée, puis de nouveau à la position déverrouillée.

S

Om voltarmen inte löses ut efter tre träffar, återställ mekanismen genom att hålla fordonet upprätt medan du flyttar lägesomkopplaren från den öppna till den låsta positionen, och sedan tillbaka till den öppna positionen igen.

D

Wenn der Stunt-Arm nach drei Schlägen nicht herausspringt, muss der Mechanismus neu gestartet werden, indem das Fahrzeug mit der rechten Seite nach oben gehalten und der Moduswählschalter zunächst verriegelt und anschließend wieder entriegelt wird.

FIN

Ellei kääntövipu ponnahtaa esiin, kun robotti on törmännyt autoon kolme kertaa, viritä mekanismi uudelleen ottamalla auto käteesi oikein päin ja kääntämällä salpa ensin auki-asennosta kiinni – ja takaisin auki.

I

Se il braccio acrobatico non scatta dopo tre urti, resetta il meccanismo tenendo il veicolo raddrizzato e spostando la leva delle modalità dalla posizione di rilascio a quella di bloccaggio – e poi di nuovo sulla posizione di rilascio.

GR

Αν ο βραχίονας δεν ενεργοποιηθεί μετά από τρία χτυπήματα, γυρίστε το διακόπτη ελέγχου από τη θέση ενεργό στη θέση κλειδώματος και μετά πάλι στη θέση ενεργό.

