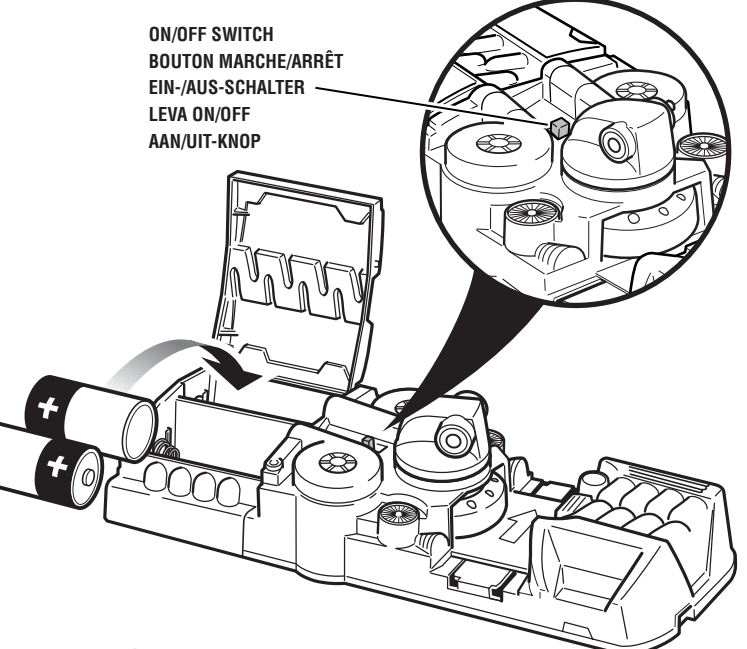


### INSTALL BATTERIES • INSTALLATION DES PILES ENLEGEN DER BATTERIEN • COME INSERIRE LE PILE HET PLAATSEN VAN DE BATTERIEN

Open battery cover and insert 2 "D" size alkaline batteries (not included) as shown. For best performance, use alkaline batteries. Replace the batteries when the booster no longer propels the car through the set.  
Ouvrir le couvercle des piles et insérer 2 piles alcalines LR20 (D), non incluses, comme illustré. Pour une meilleure performance, utiliser des piles alcalines. Remplacez les piles lorsque le lanceur ne propulse plus la voiture sur la piste.  
Die Batteriefachabdeckung öffnen und 2 Alkali-Monzellen D (LR20) nicht enthalten, wie dargestellt einsetzen. Für optimale Leistung und längere Lebensdauer nur Alkali-Batterien verwenden. Die Batterien ersetzen, wenn der Starter nicht mehr über ausreichende Energie verfügt, das Fahrzeug anzutreiben.  
Apri lo sportello dello scomparto pile e inserire 2 pile alcaline formato torcia (non incluse) come illustrato. Per risultati ottimali usa pile alcaline. Sostituisci le pile quando il caricatore non lancia più l'auto lungo il set.  
Open het batterijklepje en plaats 2 "D" alkalinebatterijen (niet inbegrepen) zoals afgebeeld. Gebruik uitsluitend alkalinebatterijen, deze bieden de beste prestaties. Vervang de batterijen wanneer de aandrijver op auto niet langer over de set lanceert.



Push fingers through holes on bottom to remove batteries.  
Insérer vos doigts dans les trous sous le compartiment et pousser sur les piles pour les faire sortir.  
Die Finger durch die Löcher auf der Unterseite stecken, um die Batterien herauszudrücken.  
Fai passare le dita nei fori sul fondo per estrarre le pile.  
Druk met je vingers door de gaten aan de onderkant om de batterijen te verwijderen.

**Battery Safety Information**  
Batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or stain your toy (product). To avoid battery leakage:  
Do not mix old and new batteries or batteries of different types: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).  
Insert batteries as indicated inside the battery compartment.  
Remove batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the toy (product). Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.  
Never short-circuit the battery terminals.  
Use only batteries of the same or equivalent type, as recommended.  
Do not charge non-rechargeable batteries.  
Remove rechargeable batteries from the toy (product) before charging.  
If removable, rechargeable batteries are used, they are only to be charged under adult supervision.  
**Mises en garde au sujet des piles**  
Des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer soit des brûlures chimiques soit endommager le jouet (produit). Pour éviter tout écoulement des piles:  
Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbon-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).  
Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.  
Enlever les piles lorsque le jouet est peu utilisé pendant une longue période.  
Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.  
Ne pas recharger des piles non rechargeables.

### FINAL ASSEMBLY • ASSEMBLAGE FINAL ENDGÜLTIGER ZUSAMMENBAU MONTAGGIO FINALE DEFINITIEVE MONTAGE

NOT FOR USE WITH SOME HOT WHEELS® VEHICLES.  
NOT COMPATIBLE AVEC CERTAINS VÉHICULES HOT WHEELS.  
NICHT ZUM GEBRAUCH MIT ALLEN HOT WHEELS FAHRZEUGEN GEEIGNET.  
NON ADATTO AD ALCUNI VEICOLI HOT WHEELS.  
NIET TE GEBRUIK MET SOMMIGE HOT WHEELS VOERTUIGEN.

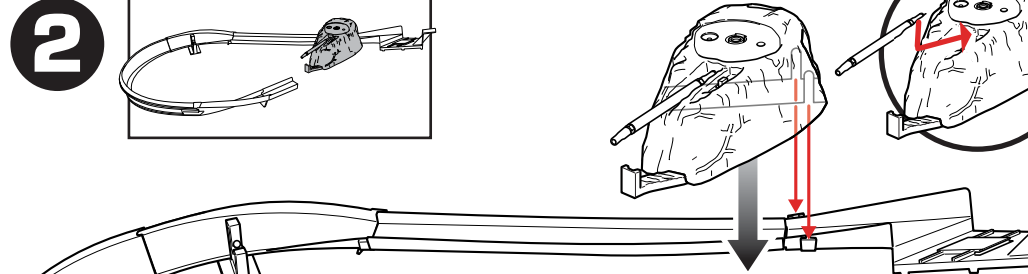
Remove battery cover with a Phillips head screwdriver (not included). Remove "try-me" batteries included for demonstration purposes only. Install 3 new "AA" alkaline batteries (not included) in the orientation shown. Replace cover. Tighten screws.  
Dévissez le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus). Retirez les piles de démonstration réservées uniquement à l'essai du jouet en magasin. Insérez 3 piles alcalines neuves LR6 (AA) non fournies, comme illustré. Remplacez le couvercle. Serrez les vis.  
Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (nicht enthalten) lösen. Die "Probierfunktionsbatterien" herausnehmen und 3 neue Alkali-Batterien AA (LR6) in die im Batteriefach angegebene Polpolarität (+/-) einlegen (nicht einschalten). Die Abdeckung wieder einsetzen, und die Schraube festziehen.

Rimuovi lo sportello dello scomparto pile con un cacciavite a stella (non incluso). Estrai le pile "try-me" fornite con il giocattolo per la dimostrazione. Inserisci 3 pile alcaline nuove formato torcia (non incluse) nella direzione indicata.  
Verwijder het batterijklepje met een kruisvoorschroevendraaier (niet inbegrepen). Verwijder de bijgeleverde batterijen, deze zijn uitsluitend bedoeld om de klant te laten zien hoe het speelgoed werkt. Plaats 3 nieuwe "AA" alkalinebatterijen (niet inbegrepen) met de juiste poling volgens de aanwijzing. Zet het klepje weer op 'n plaats en draai de schroef vast.

Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet (produit) avant chargement. En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.  
**Batteriesicherheitshinweise**  
Batterien können auslaufen. Die austretende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Spielzeug (Produkt) zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:  
Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen müssen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeladet werden.  
Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.  
**Norme di Sicurezza per le Pile**  
Le piles rechargeables présentent une certaine perte de liquide qui pourrait causer des lésions chimiques ou endommager le jouet (produit). Pour éviter la perte de liquide:  
Ne recharger que des piles non rechargeables.

### 1 ASSEMBLY • ASSEMBLAGE FINAL ZUSAMMENBAU • MONTAGGIO HET IN ELKAAR ZETTEN

Look for letters on parts to help with assembly.  
S'aides des lettres indiquées sur les pièces.  
Die Buchstaben auf den Teilen dienen der Orientierung und helfen beim Zusammenbau.  
Localizza le lettere impresse sui componenti per assicurare il montaggio.  
Gebruik de letters op de onderdelen om te helpen bij het in elkaar zetten.



Remove battery cover with a Phillips head screwdriver (not included). Remove "try-me" batteries included for demonstration purposes only. Install 3 new "AA" alkaline batteries (not included) in the orientation shown. Replace cover. Tighten screws.  
Dévissez le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus). Retirez les piles de démonstration réservées uniquement à l'essai du jouet en magasin. Insérez 3 piles alcalines neuves LR6 (AA) non fournies, comme illustré. Remplacez le couvercle. Serrez les vis.  
Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (nicht enthalten) lösen. Die "Probierfunktionsbatterien" herausnehmen und 3 neue Alkali-Batterien AA (LR6) in die im Batteriefach angegebene Polpolarität (+/-) einlegen (nicht einschalten). Die Abdeckung wieder einsetzen, und die Schraube festziehen.

Rimuovi lo sportello dello scomparto pile con un cacciavite a stella (non incluso). Estrai le pile "try-me" fornite con il giocattolo per la dimostrazione. Inserisci 3 pile alcaline nuove formato torcia (non incluse) nella direzione indicata.  
Verwijder het batterijklepje met een kruisvoorschroevendraaier (niet inbegrepen). Verwijder de bijgeleverde batterijen, deze zijn uitsluitend bedoeld om de klant te laten zien hoe het speelgoed werkt. Plaats 3 nieuwe "AA" alkalinebatterijen (niet inbegrepen) met de juiste poling volgens de aanwijzing. Zet het klepje weer op 'n plaats en draai de schroef vast.

### 4 b

Head can be installed to face in either direction. Locate long arm so it can strike the vehicle in the jump area.  
« La tête peut s'installer dans un sens comme dans l'autre. Placez le bras le plus long de telle sorte qu'il puisse frapper le véhicule dans l'aire de saut.  
« Der Kopf kann so platziert werden, dass er nach vorne oder hinten zeigt. Den längeren Arm so platizieren, dass er das Fahrzeug im Sprungschancenbereich aus der Bahn werfen kann.  
Head facing front. Tête dirigée vers l'avant. Der Kopf zeigt nach vorne.  
Head facing back. Tête dirigée vers l'arrière. Der Kopf zeigt nach hinten.  
« La testa può essere montata in entrambe le direzioni. Localizza il braccio lungo in modo tale che possa colpire il veicolo nella zona di salto.  
« Het monster kan met de kop naar voren of met de kop naar achteren worden geplaatst. Plaats de lange arm zodanig dat deze de auto kan bereiken als de auto door de lucht vliegt.

4 a

CAR DIRECTION SECTION DE LA VOITURE FAHRZEUGRICHTUNG DIREZIONE AUTO RICHTING VAN DE AUTO

Place car carrier here. Place le lanceur ici. Den Fahrzeugträger hier platzieren. Posizione il carrello porta-auto qui. Plaats de autoleide hier.

Lap counter will activate diverter after more than 5 laps to divert car and behalf best.  
Le compte-tours ne déclenchera le système de déviation qu'à partir du 5ème tour afin de dévier la voiture et de dépasser la Créature.  
Sind mehr als 5 Runden gefahren, aktiviert der Rundenzähler den Umleitungshebel, um das Fahrzeug umzulenken, damit es das Monster außer Gehächt setzen kann. Il conta-giri attiverà il deviatore dopo oltre 5 giri per deviare l'auto e disappalar il mostro dalla pista.  
Als je 5 rondes hebt gereden, wordt de auto automatisch omgeleid om het monster te ontlopen.  
Schaltbehebel Schalter ein. Platziere das Fahrzeug an der angegebenen Stelle der Piste. Rase über die Piste und die Sprungfläche.  
Sposta le leve di attivazione su on. Posiziona l'auto sulla pista, come indicato. Stacca lungo la pista e imbocca il salto!  
Zet de schakelaars op AAN. Plaats de auto op de baan zoals afgebeeld. Race over de baan en spring van de sprongbaan!

START HERE COMMENCER ICI HER STARTEN PARTI DA QUI HIER STARTEN

Trigger the lap counter to release the diverter and reset before each game.  
Activez le compte-tours pour déclencher le système de déviation et réinitialiser le avant de repartir.  
Aktiviere den Rundenzähler, um den Umleitungshebel zu entsperren, und ihn vor jedem Spiel wieder zurückzusetzen.  
Altoà il contagiri per sganciare il deviatore e resettare prima di ogni partita.  
Gebruik de rondenteller om de omleiding in werking te stellen, voor elk spel/rondepartij.

Press and hold to challenge beast.  
Appuyez sans relâcher pour défier la Créature.  
Geschickt halten, um das Monster herauszufordern.  
Teni premuto per sfidare il mostro.  
Druk en houd vast om de strijd met het monster aan te gaan.

### 6

Adjust track side walls as each connection point as shown to stabilize the set.  
« Ajuster les rebords des pistes à chaque raccord comme illustré.  
« Die Seitenwände wie dargestellt an jedem Verbindungspunkt einstellen.  
« Regola le pareti laterali della pista ad ogni punto di connessione, come illustrato.  
« Pas bij elke verbinding de zijwanden aan zoals afgebeeld.  
TO STABILIZE SET: On carpet, use books. On smooth floor, tape base to surface.  
POUR STABILISER LA PISTE: Sur un tapis, utiliser des livres. Sur une surface lisse, fixer la piste au sol avec du ruban adhésif!  
DAS SET STABILISIEREN: Auf Teppichböden mit Büchern beschweren. Auf glatten Oberflächen mit Klebeband sichern.  
PER STABILIZZARE LA PISTA: Sul tappeti, usa dei libri. Sul pavimento liscio, fissa la base alla superficie con del nastro adesivo.  
HET VERSTEVIGEN VAN DE SET: Gebruik op tapijt boeken. Op een gladde vloer kun je de bodemplaat aan de vloer vastplakken.

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

### 7

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

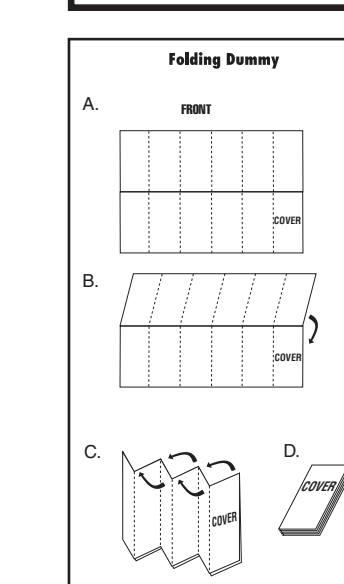
98

99

100

**INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS**

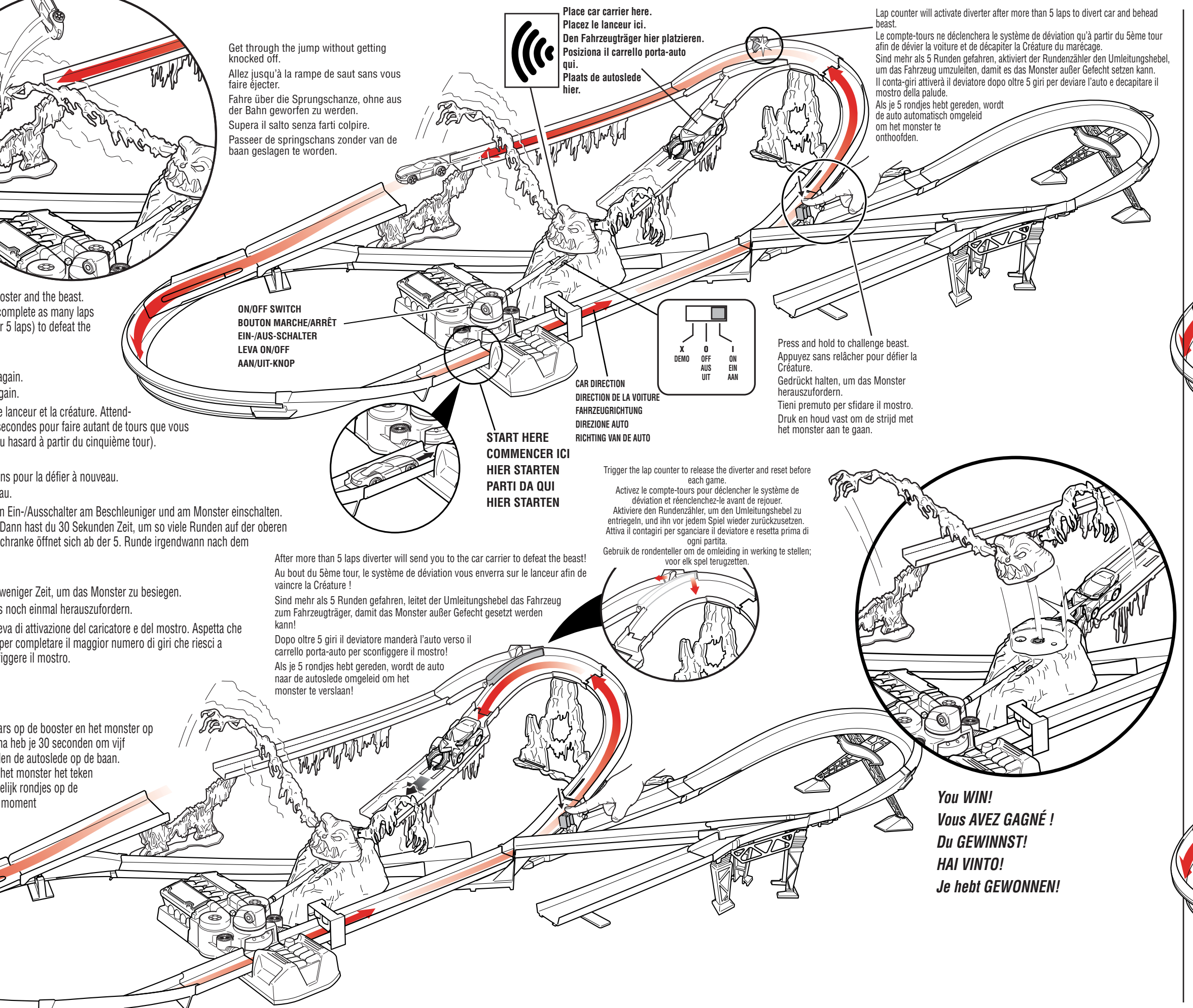
Toy No.:          Shmup Realm  
Part No.:          050263  
Trim Size:          33" W x 22" H  
Folded Size:          5.5" W x 11" H  
Type of Fold:          See Dummy  
A colors:          Two  
Colors:          PMS485 + Black  
Paper Stock:          White Offset  
Paper Weight:          70 lb  
EDM No.:          006



### TO PLAY • POUR JOUER SPIELEN • GIOCHIAMO ZO SPEEL JE

**Challenge the beast!**  
Défiez la Créature!  
Fordert das Monster heraus!  
Sfida il mostro!  
Wees het monster te slim af!

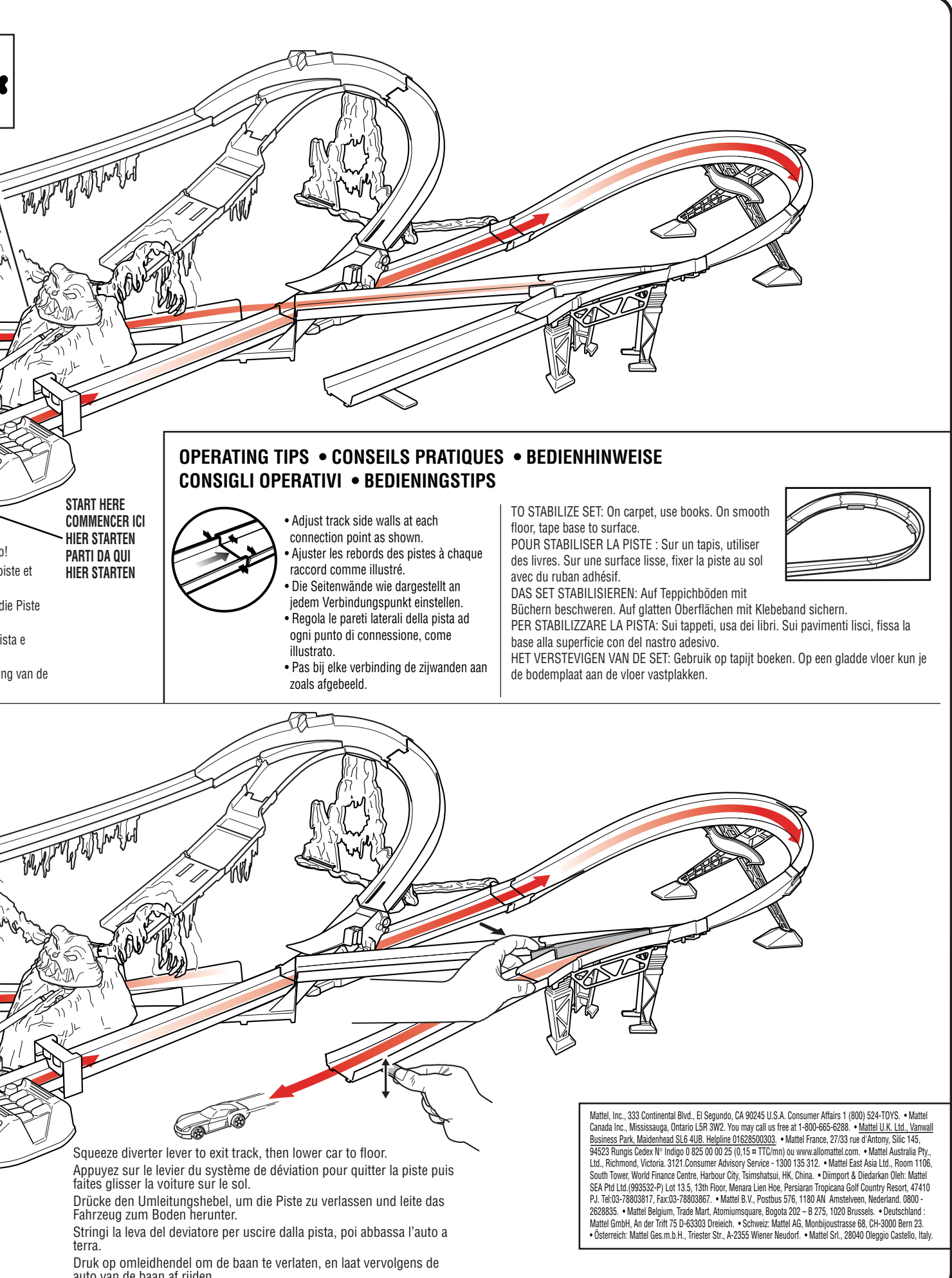
Before starting, place car carrier on track. Turn power switch on the booster and the beast. Wait for beast to indicate when to start. Then you have 30 seconds to complete as many laps as you can on the upper track (gate will open at random sometime after 5 laps) to defeat the beast.  
The skill level of the game adjusts based on your performance.  
• If you defeat the beast, you will get 2 seconds less time to challenge again.  
• If the beast wins then you will get 2 extra seconds to challenge him again.  
Avant de commencer, placez le véhicule au niveau du lanceur. Activez le lanceur et la créature. Attendez que la créature vous dise quand commencer. Vous avez ensuite 30 secondes pour faire autant de tours que vous pouvez sur la rampe, afin de vaincre la créature (la barrière s'ouvrira au hasard à partir du cinquième tour).  
Le niveau du jeu se règle en fonction du résultat obtenu.  
• Si vous parvenez à vaincre la créature, vous aurez 2 secondes en moins pour la défier à nouveau.  
• Si vous perdez, vous aurez 2 secondes en plus pour la défier à nouveau.  
Den HyperPod-Fahrzeugträger vor Spielbeginn auf die Piste stellen. Den Ein-/Ausschalter am Beschleuniger und am Monster einschalten. Warte, bis das Monster anzeigt, dass es losgeht und du starten kannst. Dann hast du 30 Sekunden Zeit, um so viele Runden auf der oberen Piste zu fahren wie möglich, um das Sumpfmonster zu besiegen (die Schranke öffnet sich ab der 5. Runde irgendwann nach dem Zufallsprinzip).  
Die Schwierigkeitsstufe des Spiels richtet sich nach deiner Leistung.  
• Besiegt du das Monster, hast du beim nächsten Mal zwei Sekunden weniger Zeit, um das Monster zu besiegen.  
• Gewinnt das Monster, bekommst du zwei Extrasekunden hinzu, um es noch einmal herauszufordern.  
Prima di iniziare, posiziona il carrello porta-auto sulla pista. Sposta la leva di attivazione del lancatore e del mostro. Aspetta che il mostro ti indichi quando partire. Avrai poi 30 secondi a disposizione per compiere il maggior numero di giri che riesci a fare sulla pista superiore (la sbarra si aprirà a caso dopo 5 giri) e sconfiggere il mostro.  
Il livello di difficoltà del gioco si regola in base alla tua prestazione.  
• Se sconfiggi il mostro avrai 2 secondi in meno alla prossima sfida.  
• Se il mostro vince, allora avrai 2 secondi in più alla prossima sfida.  
Plaats voordat je gaat spelen de autoleide op de baan. Zet de schakelaars op de booster en het monster op AAN. Wacht tot het monster het teken geeft dat je kunt beginnen. Daarna heb je 30 seconden om vijf rondjes te rijden en het monster te verslaan. Plaats voordat je gaat spelen de autoleide op de baan. De schakelaars op de booster en het monster zet je op AAN. Wacht tot het monster het teken geeft dat je kunt beginnen. Daarna heb je 30 seconden om zo veel mogelijk rondjes op de bovenste baan te rijden (het hek gaat na vijf rondjes op een willekeurig moment open) en het monster te verslaan. Het vaardigheidsniveau van het spel past zich aan jouw prestaties aan.  
• Als jij het monster verslaat, krijg je 2 seconden minder de tijd om hem weer te verslaan.  
• Als het monster winst, krijg jij 2 extra seconden om hem te verslaan.



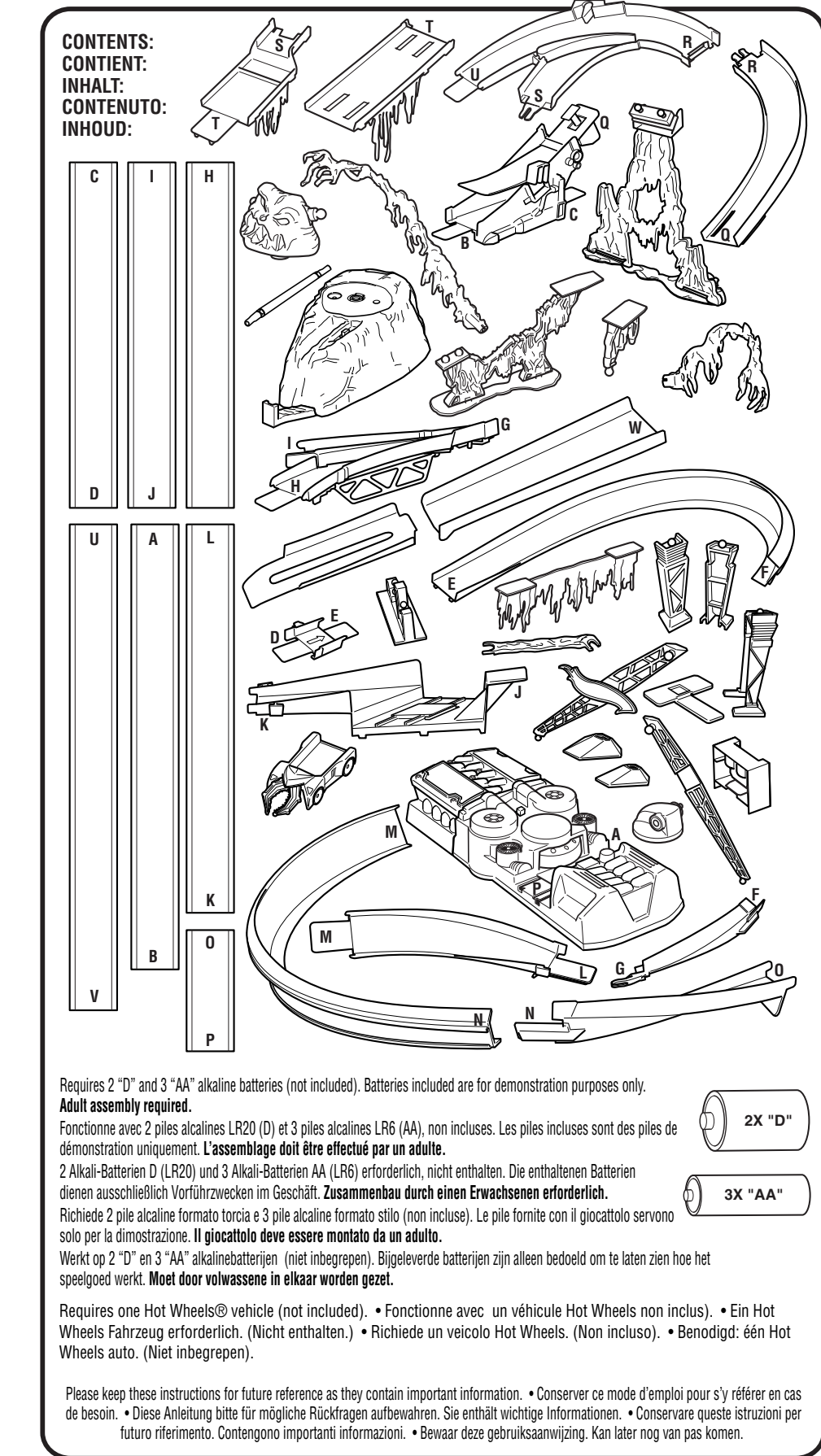
### Safe Course Sauvegardez la course Sichere Strecke Percorso Sicuro Veilige route

Exit Course  
Quittez la course  
Die Strecke verlassen  
Uscita Percorso  
Atrit

Squeeze diverter lever to exit track, then lower car to floor.  
Appuyez sur le levier du système de déviation pour quitter la piste puis faites glisser la voiture sur le sol.  
Drück den Umleitungshebel, um die Piste zu verlassen und lehne das Fahrzeug zum Boden herunter.  
Strikke la leva del deviatore per uscire dalla pista, poi abbassa l'auto a terra.  
Druk op omleidinghendel om de baan te verlaten, en laat vervolgens de auto van de baan af rijden.



### INSTRUCTIONS MODE D'EMPLOI ANLEITUNG ISTRUZIONI • INHOUD



2X "D"  
3X "AA"

