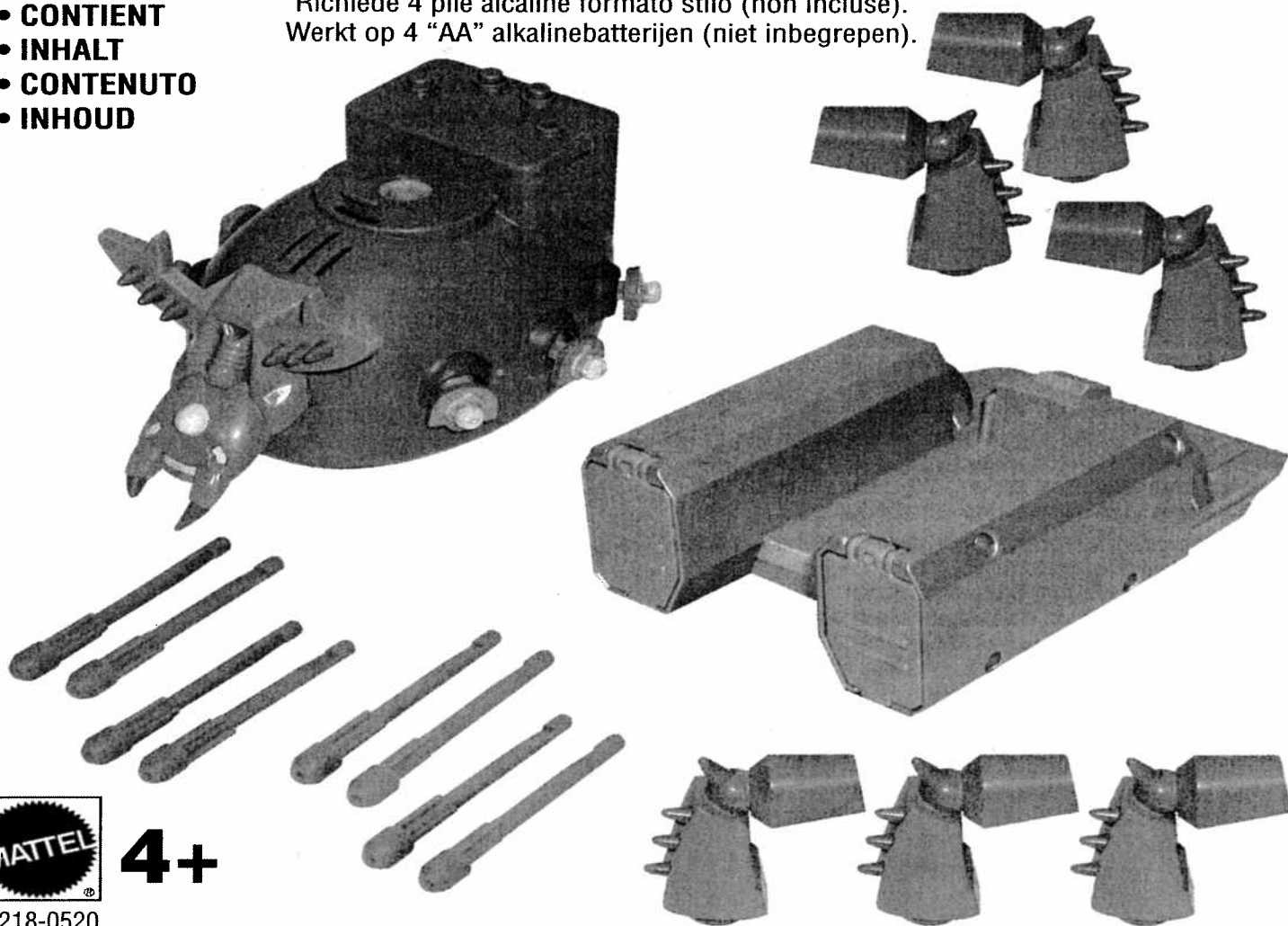




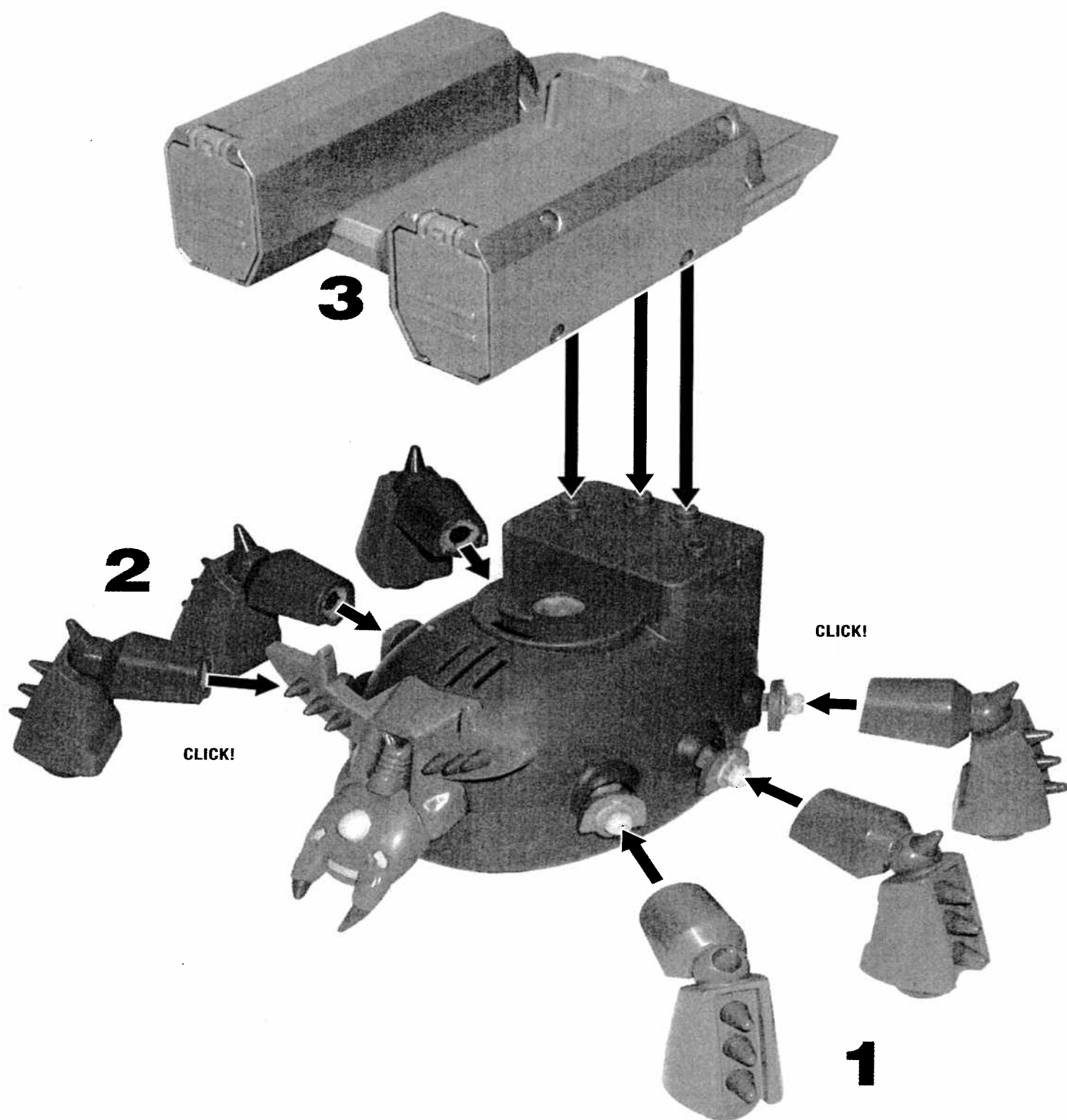
Requires 4 "AA" alkaline batteries (not included).
Fonctionne avec 4 piles alcalines LR6 (AA), non incluses.
Vier Mignonzellen AA erforderlich (nicht enthalten).
Richiede 4 pile alcaline formato stilo (non incluse).
Werkt op 4 "AA" alkalinebatterijen (niet inbegrepen).



4+

B3218-0520

• ASSEMBLY • ASSEMBLAGE • ZUSAMMENBAU
• MONTAGGIO • HET IN ELKAAR ZETTEN

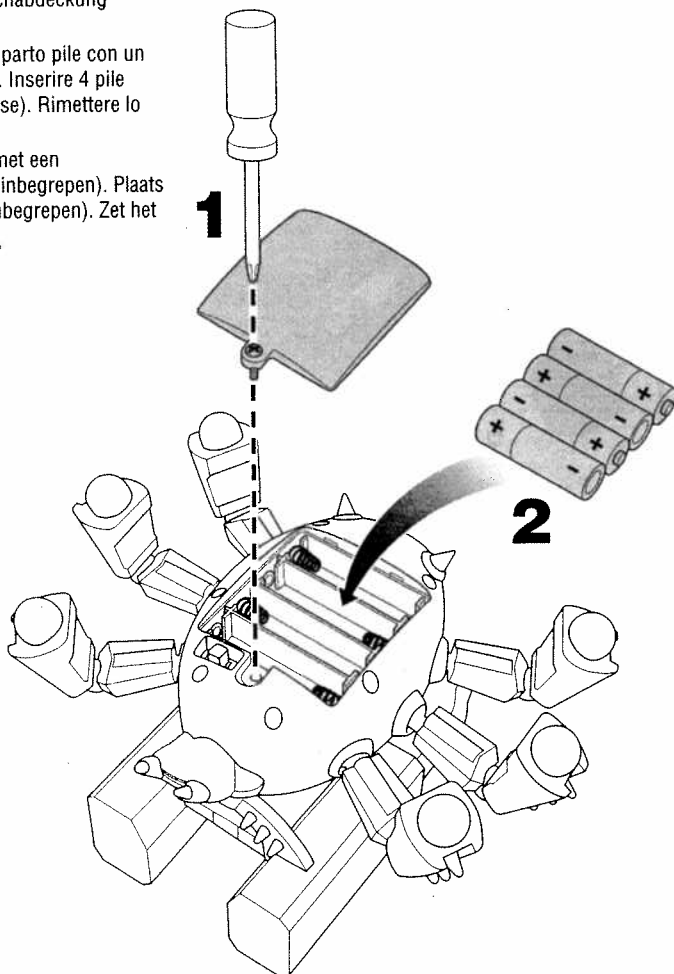


- Keep these instructions for future reference as they contain important information.
- Ce mode d'emploi contient des informations importantes. Conservez-le pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.
- Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.
- Conservare queste istruzioni per eventuale riferimento. Contengono importanti informazioni.
- Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

BATTERY INSTALLATION / REPLACEMENT INSTALLATION/REEMPLACEMENT DES PILES EINLEGEN UND AUSWECHSELN DER BATTERIEN COME INSERIRE / SOSTITUIRE LE PILE HET PLAATSEN/VERVANGEN VAN DE BATTERIJEN

- Unscrew battery door with a Phillips screwdriver (not included). Insert 4 "AA" alkaline batteries (not included). Replace door.
- Dévissez le couvercle des piles avec un tournevis cruciforme (non fourni). Insérez 4 piles LR6 (AA), non fournies. Remettez le couvercle en place.
- Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (nicht enthalten) abschrauben. Vier Mignonzellen AA einsetzen (nicht enthalten). Die Batteriefachabdeckung wieder einsetzen.
- Svitare lo sportello dello scomparto pile con un cacciavite a stella (non incluso). Inserire 4 pile alcaline formato stilo (non incluse). Rimettere lo sportello.
- Schroef het batterijklepje los met een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen). Plaats 4 "AA" alkalinebatterijen (niet inbegrepen). Zet het klepje weer op z'n plaats.

- Replace the batteries when the spider's actions start to slow down.
- Remplacez les piles lorsque les mouvements de l'araignée ralentissent.
- Die Batterien auswechseln, sobald die Bewegungen der Spinne langsamer werden.
- Sostituire le pile quando i movimenti del ragno iniziano a rallentare.
- Vervang de batterijen wanneer de spin langzamer begint te reageren.



Battery Safety Information

Batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin 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 (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Enlever les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Ne jamais laisser des piles usées dans le jouet (produit). Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter les piles au feu. Les piles pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- 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 auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Spielzeug (Produkt) zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren. Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. (Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln.)
- Darauf achten, dass die Batterien in der im Batteriefach angegebenen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem

Spielzeug (Produkt) entfernen. Batterien zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren oder auslaufen können. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Spielzeug (Produkt) herausnehmen. Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden. Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

Norme di Sicurezza per le Pile

Le pile potrebbero presentare delle perdite di liquido che possono causare ustioni chimiche o danneggiare il giocattolo (prodotto). Per evitare le perdite di liquido:

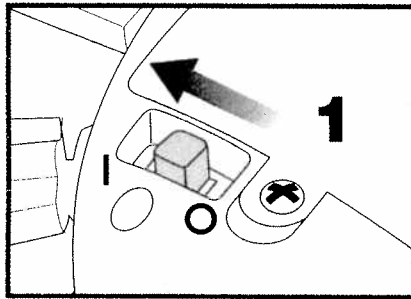
- Non mischiare pile vecchie e nuove o pile di tipo diverso: alcaline, standard (carbon-zinc) o ricaricabili (nickel-cadmio).
- Inserire le pile seguendo le indicazioni all'interno dell'apposito scomparto.
- Estrarre le pile quando il prodotto non viene utilizzato per periodi di tempo prolungati. Rimuovere sempre le pile scariche dal giocattolo (prodotto). Eliminare le pile con la dovuta cautela. Non gettare le pile nel fuoco. Le pile potrebbero esplodere o presentare delle perdite di liquido.
- Non cortocircuitare mai i terminali delle pile.
- Usare solo pile di tipo equivalente, come raccomandato.
- Non ricaricare pile non ricaricabili.
- Estrarre le pile ricaricabili dal giocattolo (prodotto) prima di ricaricarle.
- Se si utilizzano pile ricaricabili removibili, ricaricarle solo sotto la supervisione di un adulto.

Batterij-informatie

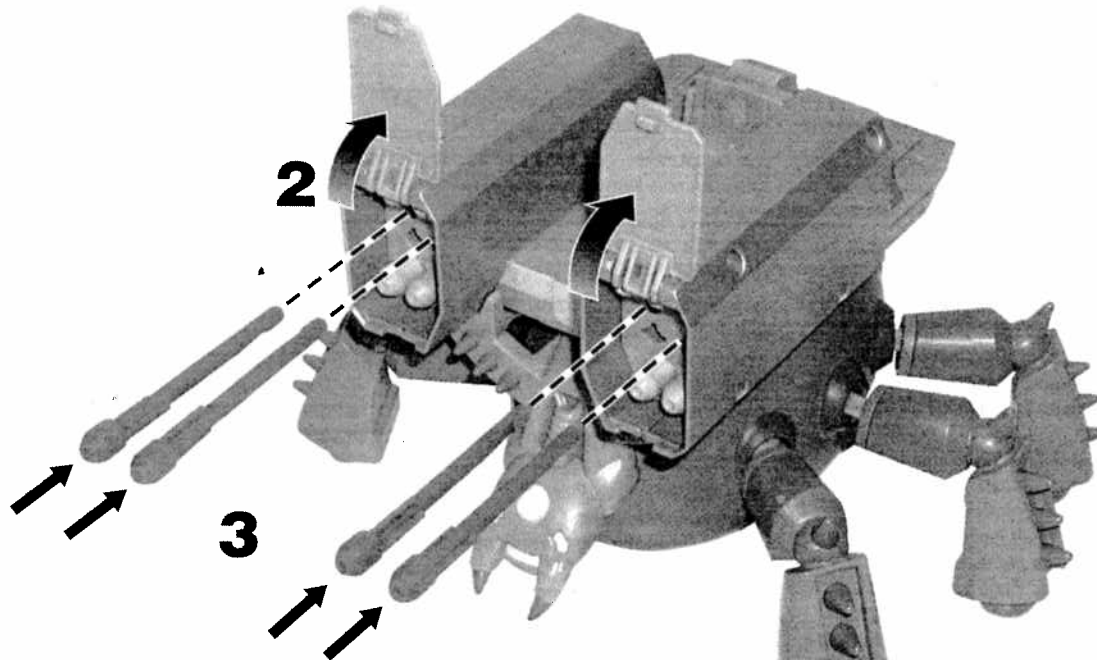
Uit batterijen kan vloeistof lekken die brandwonden kan veroorzaken of het speelgoed (product) kapot kan maken. Om batterijlekkage te voorkomen:

- Nooit oude en nieuwe batterijen of batterijen van een verschillend type bij elkaar gebruiken: alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen.
- Plaats de batterijen zoals aangegeven in de batterijhouder.
- Wanneer het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, de batterijen verwijderen. Leg de batterijen altijd verwijderen uit het speelgoed (product). Batterijen inleveren als KCA. Batterijen niet in het vuur gooien; de batterijen kunnen dan ontploffen of gaan lekken. Zorg ervoor dat er geen kortsluiting bij de batterijpolen ontstaat. Gebruik uitsluitend dezelfde - of hetzelfde type - batterijen als wordt aanbevolen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opgeladen worden.
- Oplaadbare batterijen uit het speelgoed (product) verwijderen voordat ze worden opgeladen.
- Als er uitneembare oplaadbare batterijen worden gebruikt, mogen die alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.

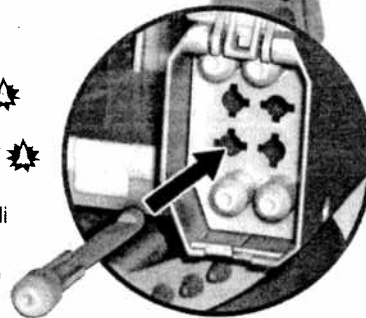
MISSILE LAUNCHER • LANCE-MISSILES • LANCIA MISSILI RAKETLANCEERDER • LANZAMISILES



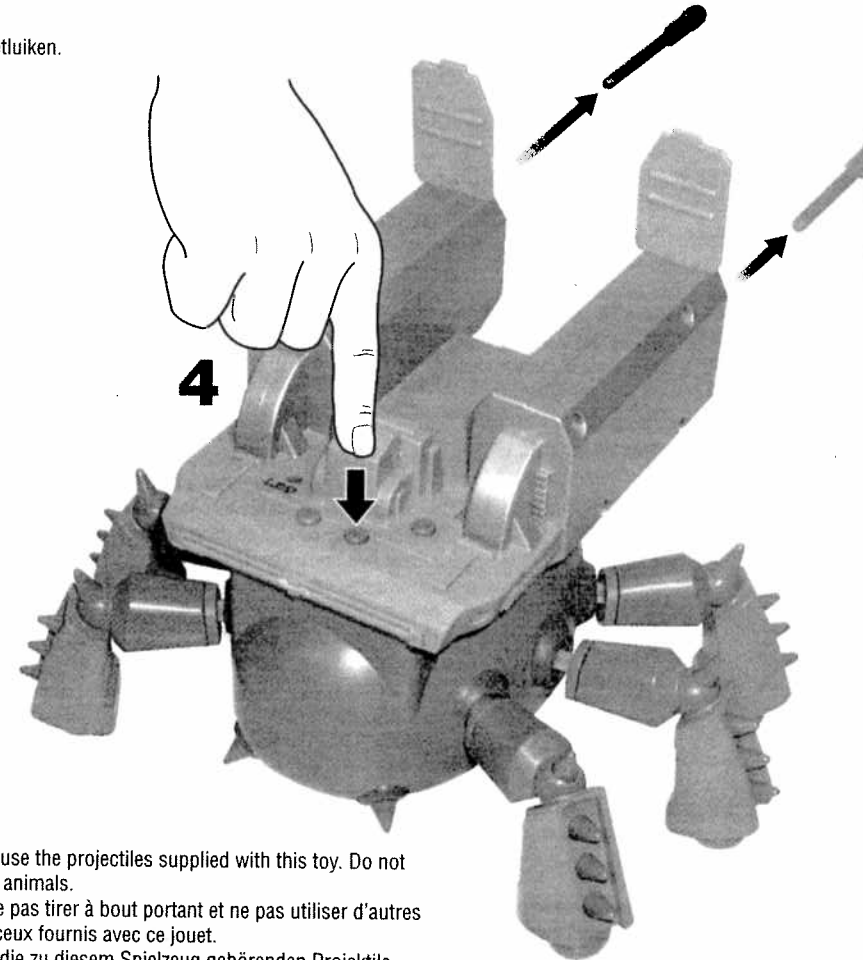
1. Turn switch on bottom of spider to "ON" position. 2. Open missile door covers. 3. Insert missiles (align tabs on each missile to fit in slot).
1. Mettez l'interrupteur sous l'araignée sur "MARCHÉ". 2. Ouvrez les portes des lanceurs. 3. Insérez les missiles (alignez les languettes de chaque missile sur les fentes).
1. Den Schalter auf der Unterseite der Spinne auf "ON" [EIN] stellen. 2. Die Abdeckungen der Raketenluke öffnen. 3. Raketen einsetzen (die Stifte der Raketen so ausrichten, dass sie in die Schlitz passen).
1. Sposta la leva sul fondo del ragno sulla posizione "ON". 2. Apri gli sportelli del lancia missili. 3. Inserisci i missili (allinea le linguette di ogni missile per inserirli nella fessura).
1. Zet de schakelaar aan de onderkant van de spin op "AAN". 2. Open de raketluiken. 3. Plaats de raketten (de palletjes op de raketten passen in de gleuven).



- If missiles won't fit, try tapping the fire button  and try again.
- Si vous n'arrivez pas à insérer les missiles, appuyez sur la détente  et essayez de nouveau.
- Sitzen die Raketen nicht richtig, klopfe leicht auf den Abschussknopf  und versuche es noch einmal.
- Se il missile non dovesse inserirsi correttamente, picchietta il tasto di attivazione  e poi riprova.
- Als de raketten niet passen, een tikje op de afvuurknop  geven en opnieuw proberen.

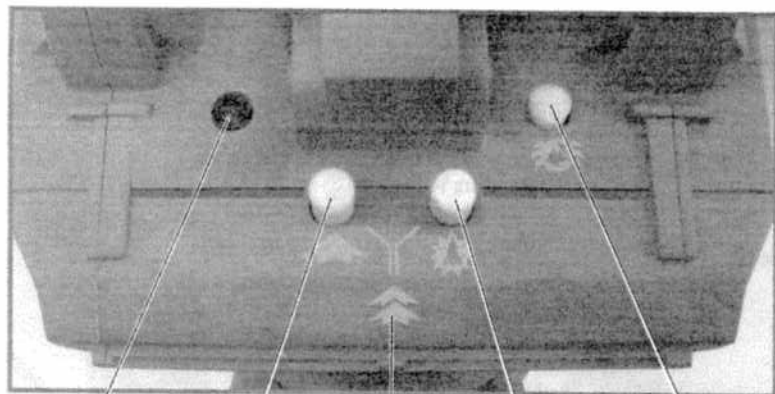


4. Press and hold button to fire. Be sure missile doors are open before firing missiles.
4. Appuyez sans relâcher sur le bouton pour tirer. Veillez à bien ouvrir les portes des lanceurs avant de tirer les missiles.
4. Den Knopf drücken und zum Feuern gedrückt halten. Darauf achten, dass die Raketenluken beim Abfeuern offen sind.
4. Tieni premuto il tasto per sparare. Controlla che gli sportelli siano aperti prima di sparare i missili.
4. Houd de knop ingedrukt om af te vuren. Zorg ervoor dat de raketluiken openstaan voordat je de raketten afvuurt.



- **CAUTION:** Only use the projectiles supplied with this toy. Do not fire at people or animals.
- **ATTENTION !** Ne pas tirer à bout portant et ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet.
- **ACHTUNG:** Nur die zu diesem Spielzeug gehörenden Projektile verwenden. Nicht auf Menschen oder Tiere zielen.
- **ATTENZIONE:** Usare solo i proiettili forniti con il giocattolo. Non sparare contro persone o animali.
- **WAARSCHUWING:** Uitsluitend het bijgeleverde projectiel gebruiken. Niet op mensen of dieren schieten.

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



LED

ENG

Press the button and spider will WALK for approximately 10 seconds.

Press both and buttons and spider will WALK FAST for approximately 10 seconds.

Press and hold the button to fire missiles.

NOTE: To interrupt an action, press an action button and the new command will start or press to stop the action. (If you have programmed the spider, pressing will start the program.)

TO PROGRAM THE SPIDER

You can program up to 9 commands. Press and hold the button for 1 second to clear settings. LED light will blink to show you are ready to program. Enter commands by pressing the action buttons in the order you wish. After you enter each command, wait for the LED to blink before entering the next. (If you have entered 9 commands, the LED will stay on to let you know it cannot accept anymore.) When you have finished entering commands, press the button and watch him go.

Notes:

- When programming spider to fire missiles, the spider will release 1-2 missiles each time the button is pushed.
- When entering the WALK FAST command, be sure to press both buttons together or you will get the SLOW WALK and FIRE commands.

F

Appuyez sur le bouton et l'araignée MARCHERA pendant 10 secondes environ.

Appuyez en même temps sur les boutons et et l'araignée MARCHERA RAPIDEMENT pendant 10 secondes environ.

Appuyez sans relâcher sur le bouton pour tirer les missiles.

REMARQUE : pour interrompre une action, appuyez sur un bouton « action » et la nouvelle commande sera activée ou appuyez sur pour arrêter l'action. (Si vous avez programmé l'araignée, le fait d'appuyer sur lancera le programme.)

POUR PROGRAMMER L'ARAIGNÉE

Il est possible de programmer jusqu'à 9 commandes. Appuyez sans relâcher sur le bouton pendant 1 seconde pour annuler la programmation précédente. La lumière LED clignotera pour indiquer que la programmation peut commencer. Entrez les commandes en appuyant sur les boutons dans l'ordre désiré. Après avoir entré chaque commande, attendez que la lumière LED clignote avant d'entrer la commande suivante. (Si vous avez entré 9 commandes, la lumière LED restera allumée pour indiquer qu'il est impossible d'en programmer davantage.) Lorsque vous avez fini d'entrer les commandes, appuyez sur le bouton et l'araignée s'activera.

Remarques :

- Lorsque l'araignée est programmée pour tirer des missiles, l'araignée lancera 1 à 2 missiles à chaque fois que vous appuyez sur le bouton.
- Lorsque vous programmez la commande MARCHE RAPIDE, veillez à bien appuyer sur les deux boutons en même temps sinon vous obtiendrez les commandes MARCHE LENTE et TIR.

D

Auf den Knopf drücken, und die Spinne LÄUFT für etwa 10 Sekunden.

Auf die und Knöpfe drücken, und die Spinne LÄUFT SCHNELL für etwa 10 Sekunden.

Den Knopf drücken und gedrückt halten, um die Raketen abzufeuern.

HINWEIS: Zum Abbrechen der Aktion auf einen Aktions-Knopf drücken, und der neue Befehl wird aktiv, oder auf den Knopf drücken, um die Aktion zu beenden. (Hast du die Spinne programmiert, auf drücken, um das Programm zu starten.)

PROGRAMMIEREN DER SPINNE

Du kannst bis zu 9 Befehle programmieren. Den Knopf drücken und 1 Sekunde gedrückt halten, um die Einstellungen zu löschen. Die Leuchtanzeige zeigt durch Blinken an, dass du mit dem Programmieren beginnen kannst. Befehle in der gewünschten Reihenfolge durch Betätigen der Aktionsknöpfe eingeben. Nach Eingabe jedes Befehls warten, bis die Leuchtanzeige blinkt, dann den nächsten Befehl eingeben. (Hast du 9 Befehle eingegeben, bleibt die Leuchtanzeige stehen, um anzuzeigen, dass kein Befehl mehr angenommen werden kann.) Nach Beenden der Befehlseingabe auf den Knopf drücken, und die Spinne laufen lassen.

Hinweise:

- Wird die Spinne zum Abfeuern der Raketen programmiert, schießt sie, jedes Mal, wenn der Knopf betätigt wird. 1-2 Raketen ab.

- Wird der Befehl SCHNELL LAUFEN eingegeben, darauf achten, dass beide Knöpfe gleichzeitig betätigt werden, oder es werden die Befehle LANGSAM LAUFEN und FEuern ausgeführt.

IT

Premi il tasto e il ragno CAMMINERA' per circa 10 secondi.

Premi sia il tasto che il tasto per la CAMMINATA VELOCE per 10 secondi.

Tieni premuto il tasto per sparare i missili.

NOTA: Per interrompere un movimento, premi un tasto azione e il nuovo comando verrà attivato oppure premi per interrompere l'azione. (Se hai programmato il ragno, il programma verrà attivato premendo .)

PROGRAMMAZIONE DEL RAGNO

Puoi programmare fino a 9 comandi. Tieni premuto il tasto per 1 secondo per annullare le impostazioni. La luce LED lampeggerà per indicare che il ragno è pronto per essere programmato. Inserisci i comandi premendo i tasti azione nell'ordine desiderato. Una volta inserito ogni comando, aspetta che il LED lampeggi prima di inserire quello successivo. (Se hai inserito 9 comandi, il LED resterà acceso per indicare che non puoi inserirne altri). Una volta finito di inserire i comandi, premi il tasto e ammira il ragno in azione.

Note:

- Quando programmi il ragno per sparare i missili, rilascerà 1-2 missili ogni volta che premi il tasto.
- Quando inserisci il comando CAMMINATA VELOCE, assicurati di premere entrambi i tasti contemporaneamente, altrimenti attiverai i comandi CAMMINATA LENTA e SPARA.



SAFETY - TESTED - CONFORME AUX NORMES DE SECURITE. CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.

NL

Druk op de knop en de spin zal ongeveer 10 seconden lang lopen.

Druk op de en de knop en de spin zal ongeveer 10 seconden lang hardlopen.

Houd de knop ingedrukt om de raketten af te vuren.

N.B.: Om een bepaalde actie te onderbreken, druk je op een van de actieknoppen en dan wordt meteen het nieuwe commando uitgevoerd; of je drukt op om te stoppen. (Als je de spin hebt geprogrammeerd, wordt het programma gestart door op te drukken.)

HET PROGRAMMEREN VAN DE SPIN

Je kunt in totaal 9 commando's programmeren. Houd de knop 1 seconde ingedrukt om de instellingen te wissen. Het LED-lampje gaat knipperen om aan te geven dat je kunt gaan programmeren. Geef de commando's in door in de door jou gewenste volgorde de actieknoppen in te drukken. Nadat je een commando hebt ingetoetst, moet je even wachten totdat het LED-lampje gaat knipperen om verder te gaan. (Als je 9 commando's hebt ingegeven, zal het LED-lampje blijven branden om aan te geven dat er geen commando's meer ingetoetst kunnen worden.) Wanneer je de commando's hebt ingetoetst, druk je op de knop en daar gaat-ie.

N.B.:

- Wanneer je de spin programmeert om raketten af te vuren, zal de spin elke keer dat je op de knop drukt 1-2 raketten afvuren.
- Wanneer je het LOOP SNEL commando invoert, let er dan op dat je beide knoppen tegelijk indrukt, anders krijg je LANGZAAM LOPEN en VUREN

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

YOU CAN TELL IT'S MATTEL!™ • J'ES FACIL S'APER QUE ES MATTEL!
 Call us toll-free (800) 524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 9:00 a.m. to 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A. see telephone directory for Mattel listing.

Consumer Relations: Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.
 Llamados gratis al (800) 524-9687 o escríbanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicios. De lunes a viernes, de 9:00 a.m. a 6:00 p.m. Hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte el guía telefónica para el listado de Mattel.

Atención al Cliente: Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.

CANADIAN CONSUMER INFORMATION
SERVICE À LA CLIENTÈLE CANADIENNE

YOU CAN TELL IT'S MATTEL!™ • MATTEL, RIEN DE TEL!
 In Canada you may call (1-800) 524-TOYS. Monday - Friday, 9:00 a.m. - 5:00 p.m. EST. Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Finch Avenue West, Mississauga, Ontario L5H 0W9.

QUESTIONS DU CONSOMMATEUR COMPOSÉES - SANS FRAIS. (1-800-524-MATTEL (62286) du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h, HNE.) - Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155, boul. Finché, Mississauga, Ontario L5H 0W9.