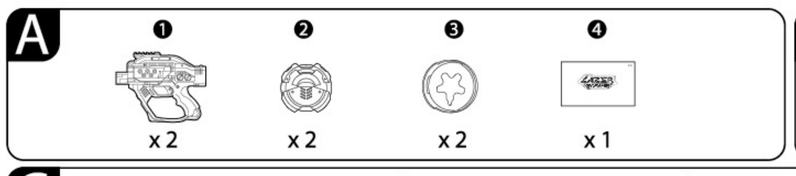
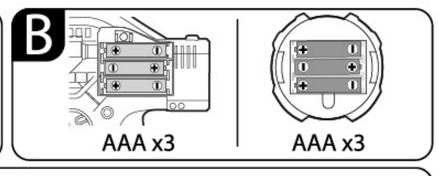
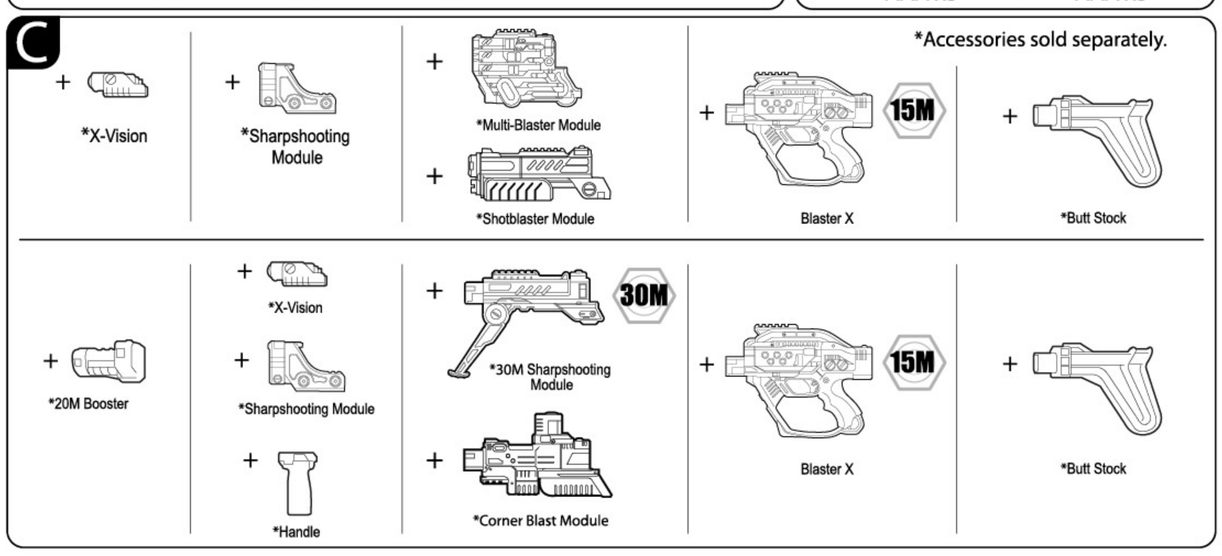
EI-8312

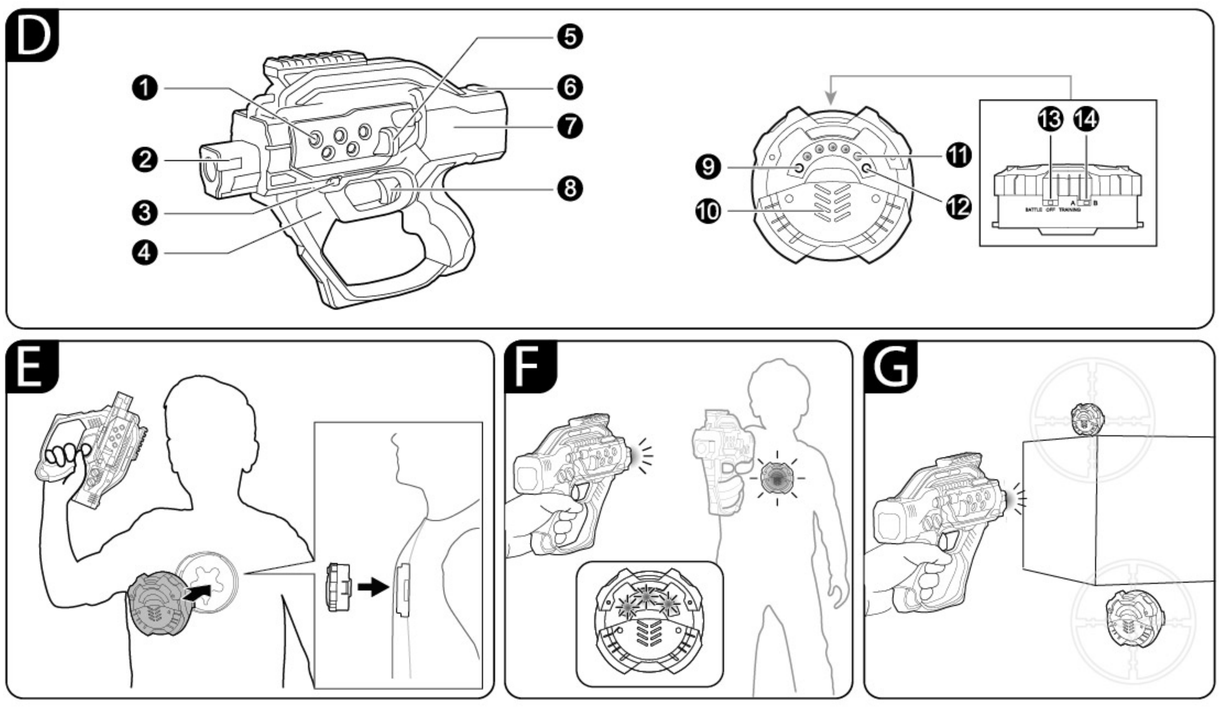
LAZER M.A.D.™

Silverlit® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France.
©2019 Silverlit. All rights reserved.









ENGLISH

A. Delivery Content (See picture A)

❶ Basic Blaster X x 2 ❷ M.A.D. Target x 2 ❸ Clip x 2 ❹ Instruction Manual x 1

B. Battery Installation
Basic Blaster X & M.A.D. Target
- Open the battery compartment: loosen the screw by turning counter clockwise with a Philips screwdriver.
- Insert 3 AAA batteries in the battery compartment with correct polarity. (See picture B)
- Close the battery compartment: tighten the screw by turning clockwise with a Philips screwdriver.

C. Prepare your Blaster (See picture C)
The Lazer M.A.D. series contain various blaster accessories(sold separately) for players to customize their own blaster combinations for different tactical battle needs.
- **Unlock Extra Damage Point** by attaching Multi-Blaster Module.
- **Unlock different sound effects & damage points** by attaching Shotblaster Module.
- **Unlock different sound effects, damage points and increase 30M blasting range** by attaching Sharpshooting Blast Module.
- **Reflects your enemies through the X-mirror** by attaching Corner Blast Module.

D. Parts Identification (See picture D)
1. Light Effect
2. Accessory connector (Attach different accessories for different blasting range & sound effect & enable/disable continuous blast)
3. Team Selector
4. Speaker
5. Reload Slide
6. Accessory connector (Attach different accessories for different blasting range & sound effect & enable/disable continuous blast)
7. Battery Compartment
8. Trigger
9. IR Emitter
10. Speaker
11. Life Points Indicator or Low Battery Indicator (When LED lights start blinking, replace new batteries)
12. Receiver
13. Power Switch/ Mode Selector
14. Team Selector

E. Prepare for battle (See picture E)
Clip-on your M.A.D. Target. The M.A.D. Target is your life indicator and enemies' shooting target.

F. Battle OPS (Multiplayer) (See picture F)
Players split into two teams for battle. Select your team by sliding the team selector to Team A or Team B on the Blaster and M.A.D. Target. The M.A.D. Target serves as your life indicator during the game with 20 life points by default. To win the Battle Ops, you need to shoot at your enemies' M.A.D. Target using the blaster until enemies' life points reach 0 and you'll hear a high pitch sound from the M.A.D. Target.
Damage caused will differ depending on your blaster's combination. The M.A.D. Target will react once it get shot and show your remaining life points. Attack and eliminate all opponent team members to win the battle.

G. Training Ops (Single Player / Multiplayer) (See picture G)
In this game, players are as one team versus M.A.D. Targets. After preparing for battle, set up all remaining M.A.D. Targets on the wall or table as your enemies. Slide your M.A.D. Target and blaster team selector to the same team and the enemies' M.A.D. Targets as the opponent team. Each player and enemy target has 20 life points when the game starts. The enemy targets will attack and defend randomly during the battle, players must destroy all targets to win.

DEUTSCH

A. Lieferumfang (siehe Abbildung A)

❶ Basis-blaster X x 2 ❷ M.A.D. Zielscheiben x 2 ❸ Clip x 2
❹ Bedienungsanleitung x 1

B. Einlegen der Batterien
Basis-blaster X und M.A.D. Zielscheiben
- Öffnen des Batteriefachs: Lösen Sie die Schraube, indem Sie diese mithilfe eines Kreuzschlitzschraubendrehers gegen den Uhrzeigersinn drehen.
- Legen Sie 3 AAA-Batterien in das Batteriefach unter Beachtung der korrekten Polarität ein. (siehe Abbildung B)
- Schließen des Batteriefachs: Ziehen Sie die Schraube an, indem Sie diese mithilfe eines Kreuzschlitzschraubendrehers im Uhrzeigersinn drehen.

C. Bereite deinen Blaster (siehe Abbildung C)
Zur Lazer M.A.D. Serie gehören verschiedene Blaster-Zubehörteile (separat zu kaufen), mit denen eigene Blaster-Kombinationen für verschiedene taktische Kampfsituationen zusammengestellt werden können.
- Schalte extra Schadenspunkte frei, indem du das Multi-Blaster-Modul befestigst.
- Schalte verschiedene Sound-Effekte und Schadenspunkte frei, indem du das Shotblaster-Modul befestigst.
- Zum Beispiel: Andere Soundeffekte oder Schadenspunkte freischalten oder durch Anbringen des Scharfschützenmoduls die Blaster-Reichweite auf 30 m vergrößern.
- Mit dem Eckschützenmodul wird der Feind durch die Reflexion im X-Spiegel sichtbar.

D. Gerätebeschreibung (siehe Abbildung D)
1. Lichteffekt
2. Zubehör-Verbindungsstück (Befestige verschiedene Zubehörteile für unterschiedliche Schussreichweiten und Geräuscheffekte und zur Aktivierung/Deaktivierung der Schusssfolge.)
3. Team Wähler
4. Lautsprecher
5. Schieber (Schieber zum Nachladen ziehen)
6. Zubehör-Verbindungsstück (Befestige verschiedene Zubehörteile für unterschiedliche Schussreichweiten und Geräuscheffekte und zur Aktivierung/Deaktivierung der Schusssfolge.)
7. Batteriefach
8. Auslöser
9. Ir-sender
10. Lautsprecher
11. Lebenspunkte- oder Ladestandanzeige (Wenn LED blinkt, neue Batterien einsetzen)
12. Empfänger
13. Ein-/Ausschalter/Teamwähler (2 unterschiedliche Schalter)
14. Team Wähler

E. Vorbereitung auf den Kampf (siehe Abbildung E)
Klemme dein M.A.D. Ziel fest. Das M.A.D. Ziel ist deine Lebensanzeige und die Zielscheibe für deine Feinde.

F. Kampf-Action (Multiplayer) (siehe Abbildung F)
Die Spieler teilen sich in zwei Teams für den Kampf auf. Wähle dein Team, indem du den Teamwähler auf Team A oder Team B am Blaster und M.A.D. Target schiebst. Das M.A.D. Ziel fungiert als deine Lebensanzeige während des Spiels mit voreingestellten 20 Lebenspunkten. Um den Kampf zu gewinnen, musst du mit dem Blaster auf die M.A.D. Ziel deiner Feinde schießen, bis die Lebenspunkte deiner Feinde auf 0 gesunken sind und du einen hohen Ton von dem M.A.D. Ziel hörst. Die verursachten Schäden variieren je nach der Kombination deines Blasters. Das M.A.D. Ziel reagiert, sobald es getroffen wird und zeigt deine restlichen Lebenspunkte an. Greife alle Mitglieder des gegnerischen Teams an und lösche sie aus, um den Kampf zu gewinnen.

G. Training-Action (Single Player / Multiplayer) (siehe Abbildung G)
In diesem Spielmodus bilden die Spieler ein Team gegen die M.A.D. Ziel. Stelle nach der Kampfvorbereitung alle restlichen M.A.D. Targets als Feinde an der Wand oder einem Tisch auf. Schiebe den Teamwähler an deinem M.A.D. Ziel und Blaster auf das gleiche Team und den der M.A.D. Ziels der Feinde auf das gegnerische Team. Jeder Spieler und jedes feindliche Ziel haben 20 Lebenspunkte zu Beginn des Spiels. Die feindlichen Ziele werden willkürlich im Kampf angreifen und sich verteidigen. Um zu gewinnen, müssen die Spieler alle Ziele vernichten.

FRANCAIS

A. Contenu (voir l'image A)

❶ Basic Blaster X x 2 ❷ Cible M.A.D. X x 2 ❸ X-Strap
❹ Mode d'emploi x 1

B. Installation des piles
Blaster et Cible.
- Ouvrez le compartiment à piles : Desserrez la vis en la tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme.
- Insérez 3 piles AAA dans le compartiment à piles en respectant la polarité. (voir l'image B)
- Refermez le compartiment à piles : Serrez la vis en la tournant dans le sens horaire avec un tournevis cruciforme.

C. Préparation de votre blaster (voir l'image C)
La gamme Lazer M.A.D propose différents accessoires pour blaster (vendus séparément) pour permettre aux joueurs de personnaliser leur blaster en fonction de leurs stratégies de jeu. Ajoute de la portée, de la puissance ou encore des effets sonores et lumineux supplémentaires grâce aux différents modules LAZER M.A.D. (vendus séparément).

D. Éléments d'identification (voir l'image D)
1. Effet lumineux
2. Blaster personnalisable : ajoute différents accessoires pour augmenter la portée de tir, débloquer de nouveaux effets sonores, et pour activer/désactiver le tir continu.
3. Sélecteur d'équipe
4. Haut-parleur
5. Recharge : tire en arrière pour recharger le Blaster
6. Blaster personnalisable : ajoute différents accessoires.
7. Compartiment à piles
8. Gâchette
9. Émetteur Ir
10. Haut-parleur
11. Indication des points de vie ou indication d'usure des piles (changez les piles quand les LED se mettent à clignoter.)
12. Récepteur
13. Bouton marche-arrêt / Sélecteur d'équipe (2 boutons différents)
14. Sélection d'équipe

E. Se préparer au combat (voir l'image E)
Clipsez votre cible M.A.D. La cible M.A.D. indique votre niveau de vie et sert de cible pour votre ennemi.

F. Bataille tactique (Multijoueur)(voir l'image F)
Les joueurs se répartissent en deux équipes. Sélectionne ton équipe équipe en faisant coulisser le sélecteur d'équipe sur Team A ou Team B sur le blaster et la cible M.A.D. La cible M.A.D. indique ton niveau de vie pendant le jeu avec 20 points de vie par défaut. Pour gagner la bataille multijoueur, tu dois tirer vers la cible M.A.D. de tes ennemis jusqu'à ce que leurs points de vie atteignent « 0 », leur cible M.A.D. produit alors un son aigu.
Les dommages provoqués varient selon les fonctions de tir de ton blaster. La cible M.A.D. réagit quand elle est touchée par un tir et affiche le nombre de points de vie restants. Attaque et élimine tous les membres de l'équipe adverse pour gagner la battle.

G. Entraînement tactique (Joueur simple / Multijoueur) (voir l'image G)
Dans ce jeu, les joueurs forment une équipe contre les cibles M.A.D. Après avoir effectué les préparatifs de combat, place toutes les cibles M.A.D. restantes sur un mur ou une table pour qu'elles jouent le rôle des ennemis. Règle le sélecteur d'équipe de ta cible M.A.D. et de ton blaster sur la même équipe, et règle celui des cibles M.A.D. ennemies sur l'équipe adverse. Chaque joueur et chaque cible ennemie commencent le jeu avec 20 points de vie. Les cibles ennemies attaqueront et se défendront de manière aléatoire pendant la battle, les joueurs doivent détruire toutes les cibles pour gagner.

NEDERLANDS

A. Inhoud van de verpakking (Zie afbeelding A)

❶ Basis blaster X x 2 ❷ M.A.D. Target x 2 ❸ Clip x 2
❹ Handleiding X 1

B. De batterijen installeren
Basis blaster X en M.A.D. doelwit
- Het batterijvak openen: Gebruik een kruiskopschroevendraaier om de schroef tegen de klok in los te draaien.
- Installeer 3 AAA batterijen in het batterijvak volgens de juiste polariteit. (Zie afbeelding B)
- Het batterijvak sluiten: gebruik een kruiskopschroevendraaier om de schroef met de klok mee vast te draaien.

C. Je Blaster in elkaar zetten (Zie afbeelding C)
De Lazer M.A.D.-reeks bevat verschillende blasteraccessoires (afzonderlijk verkrijgbaar), zodat spelers hun unieke blaster kunnen samenstellen voor verschillende tactische gevechtsbehoeften.
- Ontgrendel extra schadepunten door de multiblastermodule vast te maken.
- Ontgrendel verschillende geluidseffecten en schadepunten door de shotblastermodule vast te maken.
- Ontgrendel verschillende geluidseffecten, beschadigingspunten en vergroot het schietbereik van 30 m door de scherpschuttersmodule te bevestigen.
- Weerspiegelt je vijanden via de X-spiegel door de hoekblastmodule te bevestigen.

D. Parts Identification (Zie afbeelding D)
1. Lichteffect
2. Accessoirekoppelstuk (Maak verschillende accessoires vast voor verschillende schietbereiken, geluidseffecten en continu schieten in-/uitschakelen)
3. Team Kiezer
4. Luidspreker
5. Schuiver (Trek aan de schuiver om opnieuw te laden)
6. Accessoirekoppelstuk (Maak verschillende accessoires vast voor verschillende schietbereiken, geluidseffecten en continu schieten in-/uitschakelen)
7. Batterijvak
8. Trekker
9. Ir-zender
10. Luidspreker
11. Levenspunten-indicator of lege batterij-indicator (Wanneer de LED-lichten knipperen, vervang door nieuwe batterijen)
12. Ontvanger
13. Aan/uit-schakelaar/ Teamkeuzeschakelaar (2 verschillende schakelaars)
14. Team Kiezer

E. Op het gevecht voorbereiden (Zie afbeelding E)
Klik je M.A.D. doelwit vast. Het M.A.D. doelwit is je levensindicator en het schietdoelwit voor de vijand.

F. Gevecht Ops (Meerdere spelers) (Multiplayer) (Zie afbeelding F)
De spelers worden in twee teams opgesplitst om het gevecht aan te gaan. Kies je team door de teamkeuzeschakelaar op zowel de Blaster als het doelwit op Team A of Team B in te stellen. Het M.A.D. doelwit dient als je levensindicator tijdens het spel met standaard 20 levenspunten. Om de Gevecht Ops te winnen moet je naar het M.A.D. doelwit schieten met behulp van je Blaster totdat de levenspunten van de vijand 0 bereiken. Het M.A.D. doelwit zal vervolgens een hoge pieptoon produceren.
De schade die wordt veroorzaakt is afhankelijk van de combinatie van je Blaster. Het M.A.D. doelwit reageert eenmaal het wordt geraakt en toont je resterende levenspunten. Val aan en elimineer alle teamleden van je vijand om het gevecht te winnen.

G. Training Ops (Enkele of meerdere spelers) (Zie afbeelding G)
In dit spel strijden alle spelers samen tegen de M.A.D. doelwitten. Na het voorbereiden van het gevecht, breng alle resterende M.A.D. doelwitten aan op muren of tafels. Deze zullen je vijand zijn. Schuif de teamkeuzeschakelaar op je M.A.D. doelwit en Blaster naar hetzelfde team en de vijandelijke M.A.D. doelwitten naar het ander team. Alle spelers en de vijandelijke doelwitten hebben aan het begin van het spel elk 20 levenspunten. De vijandelijke doelwitten zullen tijdens het gevecht willekeurig aanvallen en verdedigen. De spelers moeten alle vijandelijke doelwitten elimineren om het spel te winnen.

ESPAÑOL

A. Contenido incluido (ver figura A)

❶ Blasters Básicos X x 2 ❷ M.A.D. Target x 2 ❸ Clip x 2
❹ Manual de instrucciones x 1

B. Instalación de las pilas
Blasters Básicos X y objetivo M.A.D.
- Abrir el compartimento de las pilas: aflojar el tornillo girándolo en sentido antihorario con un destornillador Philips.
- Introducir 3 pilas AAA en el compartimento de las pilas, con la polaridad correcta. (ver figura B)
- Cerrar el compartimento de las pilas: apretar el tornillo girándolo en sentido horario con un destornillador Philips.

C. Prepara tu blaster (ver figura C)
La serie M.A.D. láser incluye varios accesorios de blaster (que se venden por separado) para que los jugadores puedan personalizar sus propias combinaciones de blaster para las distintas necesidades tácticas en el combate.
- Desbloquea puntos de daños adicionales conectando el módulo de blaster múltiple.
- Desbloquea distintos efectos de sonido y puntos de daños conectando el módulo de blaster de disparo.
- Desbloquea diferentes efectos de sonido, puntos de daños y aumenta 30 m el rango de alcance instalando el módulo de puntería.
- Haz que tus enemigos se reflejen a través del espejo en X conectando el módulo de blaster para esquinas.

D. Identificación de las partes (ver figura D)
1. Efecto luminoso
2. Conector de accesorios (para conectar diferentes accesorios para obtener distintos rangos de alcance y efectos de sonido, y habilitar o deshabilitar el disparo continuo)
3. Selector De Equipo
4. Altavoz
5. Corredera (tira de la corredera para recargar)
6. Conector de accesorios (para conectar diferentes accesorios para obtener distintos rangos de alcance y efectos de sonido, y habilitar o deshabilitar el disparo continuo)
7. Compartimento De Las Pilas
8. Gatillo
9. Emisor De Ir
10. Speaker
11. Indicador de puntos de vida o indicador de batería baja (cuando las luces LED empiecen a parpadear, cambiar las pilas por otras nuevas)
12. Receptor
13. Interruptor de potencia/Selector de equipo (2 interruptores diferentes)
14. Selector De Equipo

E. Prepárate para el combate (ver figura E)
Engancha tu objetivo M.A.D. El objetivo M.A.D. es tu indicador de vidas y el objetivo al que disparan tus enemigos.

F. Operaciones de batalla (varios jugadores) (ver figura F)
Los jugadores se dividen en dos equipos para combatir. Selecciona tu equipo deslizando el selector al Equipo A o Equipo B en el blaster y el objetivo M.A.D. El objetivo M.A.D. sirve como indicador de vidas durante la partida y tiene un número predeterminado de 20 puntos de vida. Para ganar las operaciones de batalla, tienes que disparar a los M.A.D. de tus enemigos. Apunta con el blaster hasta que a tus enemigos les queden 0 puntos de vida y el objetivo M.A.D. emita un sonido agudo. Los daños infligidos dependerán de la combinación de tu blaster. El objetivo M.A.D. reaccionará cuando sea alcanzado e indicará los puntos de vida que te quedan. Ataca a todos los miembros del equipo contrario y elimínalos para ganar la batalla.

G. Operaciones de entrenamiento (un jugador/varios jugadores) (See picture G)
Aquí los jugadores forman un único equipo contra los objetivos M.A.D. Después de prepararos para el combate, colocad en la pared o en una mesa todos los objetivos M.A.D. restantes, para que sean vuestros enemigos. Desliza el selector de equipo de tu objetivo M.A.D. y del blaster para seleccionar el mismo equipo y los objetivos M.A.D. enemigos que los del equipo contrario. Al principio de la partida, cada jugador y cada objetivo enemigo tienen 20 puntos de vida. Los objetivos enemigos atacarán y defenderán aleatoriamente durante la batalla, mientras que los jugadores deben destruir todos los objetivos para ganar.

ITALIAN

A. Contenuto della confezione (Figura A)

❶ Basic Blaster X x 2 ❷ Bersaglio M.A.D. Target x 2 ❸ Clip x 2
❹ Manuale di istruzioni x 1

B. Installazione delle batterie
Basic Blaster X & Bersaglio M.A.D. Target
- Apri il vano batterie: svita la vite ruotandola in senso antiorario con un cacciavite a croce.
- Inserisci 3 batterie AAA rispettando la corretta polarità. (Figura B)
- Chiudi il vano batterie: avvita la vite ruotandola in senso orario con un cacciavite a croce.

C. Prepara il tuo blaster (Figura C)
La serie Lazer M.A.D. include diversi accessori (venduti separatamente) per personalizzare il tuo blaster; è possibile creare una diversa combinazione a seconda del tipo di battaglia.
- Sblocca punti ferita aggiuntivi installando il modulo Multi-Blaster.
- Sblocca punti ferita ed effetti sonori aggiuntivi installando il modulo Shotblaster.
- Sblocca effetti sonori aggiuntivi e punti ferita, e aumenta la portata di tiro a 30 metri installando il modulo Sharpshooting.
- Scova i tuoi avversari con l'X-mirror installando il modulo Corner Blast.

D. Identificazione delle parti (Figura D)
1. Effetti luminosi
2. Connettore per accessori (installa diversi accessori per aumentare o ridurre la portata di tiro, modificare gli effetti sonori e abilitare o disabilitare i colpi continui)
3. Selettore Squadra
4. Altoparlante
5. Carrello (Tira il carrello per ricaricare)
6. Connettore per accessori (installa diversi accessori per aumentare o ridurre la portata di tiro, modificare gli effetti sonori e abilitare o disabilitare i colpi continui)
7. Vano Batterie
8. Grilletto
9. Emettitore Ir
10. Altoparlante
11. Indicatore punti vita o batteria scarica (sostituisci le batterie quando le luci LED iniziano a lampeggiare)
12. Ricevitore
13. Interruttore di accensione / Selettore di squadra (2 interruttori diversi)
14. Selettore Squadra

E. Preparati alla battaglia (Figura E)
Fissa il tuo bersaglio M.A.D. Il bersaglio M.A.D. è il tuo indicatore di vite e l'obiettivo dei tuoi avversari.

F. Operazioni di battaglia (multigiocatore) (Figura F)
I giocatori si dividono in due 2 squadre per la battaglia. Seleziona la squadra A o la squadra B con il selettore di squadra sul blaster e sul bersaglio M.A.D. Il bersaglio M.A.D. è il tuo indicatore di vite durante la battaglia, con 20 punti vita. Per vincere le operazioni di battaglia devi colpire il bersaglio M.A.D. dei tuoi avversari con il tuo blaster finché non esauriscono i punti vita; in quel caso il bersaglio M.A.D. emetterà un segnale acustico.
I danni causati dai colpi cambiano a seconda della combinazione del blaster. Il bersaglio M.A.D. reagisce quando viene colpito e mostra i punti vita rimanenti. Attacca ed elimina tutti i membri della squadra avversaria per vincere la battaglia.

G. Operazioni di allenamento (giocatore singolo / multigiocatore) (Figura G)
In questa modalità i giocatori formano un'unica squadra contro i bersagli M.A.D. Preparati alla battaglia come indicato in precedenza, quindi disponi tutti i bersagli M.A.D. rimanenti sul muro o sul tavolo: saranno i tuoi avversari. Seleziona la stessa squadra con il selettore sul tuo bersaglio M.A.D. e sul tuo blaster, e imposta gli altri bersagli M.A.D. come squadra avversaria. Ciascun giocatore e ciascun bersaglio M.A.D. iniziano la battaglia con 20 punti vita. I bersagli M.A.D. avversari attaccheranno e si difenderanno in modo casuale durante la battaglia; dovrai distruggere tutti i bersagli per vincere.

RUSSIAN

A. Комплект поставки (см. Рис. A)

❶ ОСНОВНЫХ БЛАСТЕРА X x 2 ❷ M.A.D. МИШЕНИ x 2 ❸ Зажим, 2 шт.

❹ Руководство по эксплуатации x 1

B. Установка батареек

ВОСНОВНЫХ БЛАСТЕРА X & M.A.D. МИШЕНИ

- Откройте крышку батарейного отсека: открутите винт, вращая его против часовой стрелки с помощью крестообразной отвертки
- Установите 3 батарейки типа AAA в батарейный отсек, соблюдая полярность. (см. Рис. B)
- Закройте крышку батарейного отсека: затяните винт, вращая его по часовой стрелке с помощью крестообразной отвертки.

C. Обозначение деталей (см. Рис. C)

Серия Lazer M.A.D. включает различные принадлежности для бластеров (продаются отдельно), чтобы игрок мог создавать свои собственные комбинации бластеров для использования в различных тактических сражениях.

- Разблокируйте дополнительные точки повреждения с помощью установки модуля многократной стрельбы.
- Разблокируйте различные звуковые эффекты и точки повреждения с помощью установки модуля стрельбы дробью.
- Разблокируйте различные звуковые эффекты, очки урона и увеличьте дальность стрельбы до 30 м с помощью установки снайперского модуля.
- Обнаружьте своих врагов с помощью X-зеркала, прикрепив модуль стрельбы из-за угла.

D. Обозначение деталей (см. Рис. D)

1. Световые эффекты
2. Разъем для принадлежностей (устанавливайте различные принадлежности для изменения дальности стрельбы, звуковых эффектов и включения/выключения функции непрерывной стрельбы).
3. Переключатель Команды
4. Динамик
5. Ползунок (потяните ползунок, чтобы перезарядить)
6. Разъем для принадлежностей (устанавливайте различные принадлежности для изменения дальности стрельбы, звуковых эффектов и включения/выключения функции непрерывной стрельбы).
7. Батарейный Отсек
8. Курок
9. Ик-излучатель
10. Динамик
11. Индикатор жизней или индикатор низкого заряда батареи (когда светодиодные индикаторы начнут мигать, необходимо заменить батарейки)
12. Приемник
13. Переключатель питания/команды (2 разных переключателя)
14. Переключатель Команды

E. Приготовьтесь к битве (см. Рис. E)

установите мишень M.A.D. Мишень M.A.D. является индикатором жизни и мишенью для врагов.

F. Боевая операция (игра для нескольких игроков) (см. Рис. F)

Игроки разделяются на две команды для битвы. Выберите свою команду, сдвинув переключатель команды на Команду A или Команду B на бластере и мишени M.A.D. Мишень M.A.D. во время игры служит индикатором жизни с 20 «жизнями» по умолчанию. Чтобы победить в боевой операции, необходимо стрелять в мишень M.A.D. врага с помощью бластера, пока «жизни» врагов не закончатся, в этот момент раздастся высокотональный сигнал от мишени M.A.D. Наносимый ущерб будет отличаться в зависимости от комбинации бластера. Мишень M.A.D. сразу реагирует на попадание в нее выстрела и отображает количество оставшихся «жизней». Атакуйте и выведите из строя всех игроков команды противника, чтобы победить в битве.

G. Тренировочная боевая операция (для одного или нескольких игроков) (см. Рис. G)

В этой игре участники играют в одной команде против мишеней M.A.D. После подготовки к битве установите все оставшиеся мишени M.A.D. на стену или стол в качестве врагов. Установите переключатель команды на мишенях M.A.D. (на игроках) и бластере на одну команду, а на вражеских мишенях M.A.D. — на другую команду. В начале игры каждый игрок и вражеские мишени имеют по 20 «жизней». Вражеские мишени будут атаковать и защищаться случайным образом в течение битвы. Игроки должны уничтожить все мишени, чтобы победить.

PORTUGUÊS

A. Acessórios incluídos: (ver imagem A)

❶ Disparo Básico X x 2 ❷ Alvo M.A.D. x 2 ❸ Clipe x 2

❹ Manual de instruções x 1

B. Instalação das pilhas

Disparo Básico X & Alvo M.A.D.

- Abra o compartimento das pilhas: desaperte o parafuso ao girar para a esquerda com uma chave de fendas Philips.
- Insira 3 pilhas AAA no compartimento das pilhas com a polaridade correta. (ver imagem B)
- Feche o compartimento das pilhas: aperte o parafuso ao girar para a direita com uma chave de fendas Philips.

C. Prepara a tua Arma (ver imagem C)

A série Lazer M.A.D. contém vários acessórios de disparo (vendidos em separado) para os jogadores personalizarem as suas próprias combinações de disparo para diferentes necessidades de batalha tática.

- Desbloqueia pontos de danos extra ao inserires o módulo Multi-Blaster.
- Desbloqueia diferentes efeitos sonoros & pontos de danos ao inserires o Módulo Shotblaster.
- Desbloqueia diferentes efeitos sonoros, pontos de danos e aumenta o alcance de disparo em 30M ao fixar o módulo Sharpshooting.
- Reflete os teus inimigos através do X-mirror, ao instalares o módulo Corner Blast.

D. Identificação das peças (ver imagem D)

1. Efeito de luz
2. Conetor de acessórios (Fixa diferentes acessórios para diferentes alcances de disparo & efeito de som & ativa/desativa o disparo contínuo)
3. Seletor Equipa
4. Altifalante
5. Deslizador (Puxe o deslizador para carregar)
6. Conetor de acessórios (Fixa diferentes acessórios para diferentes alcances de disparo & efeito de som & ativa/desativa o disparo contínuo)
7. Compartimento Das Pilhas
8. Gatilho
9. Emissor Ir
10. Altifalante
11. Indicador de pontos de vida ou indicador de bateria fraca (Quando as luzes LED começam a piscar, trocar as pilhas por novas)
12. Recetor
13. Interruptor/Seletor de equipa (2 interruptores diferentes)
14. Seletor Equipa

E. Prepara-te para a batalha (ver imagem E)

prende o teu Alvo M.A.D. O Alvo M.A.D. é o teu indicador de vida e o alvo para disparo dos inimigos.

F. Operações especiais de batalha (Multijogador) (ver imagem F)

Os jogadores dividem-se em duas equipas para a batalha. Seleciona a tua equipa ao deslizar o seletor de equipa para a Equipa A ou Equipa B na Arma e no Alvo M.A.D. com a arma, até os pontos de vida dos inimigos chegar ao 0 e irás ouvir um tom alto do Alvo M.A.D.

Os danos provocados serão diferentes dependendo da tua combinação de disparo. O Alvo M.A.D. vai reagir assim que for atingido e mostrar os pontos de vida remanescentes. Ataca e elimina todos os membros da equipa oposta para ganhar a batalha.

G. Operações especiais de treino (Um jogador/Multijogador) (ver imagem G)

Neste jogo, os jogadores são como uma equipa versus Alvos M.A.D. Depois de te preparares para a batalha, coloca todos restantes Alvo M.A.D. na parede ou mesa como teus inimigos. Desliza o teu Alvo M.A.D. e dispara o seletor de equipa para a mesma equipa e os Alvos M.A.D. dos inimigos como equipa oposta. Cada jogador e alvo de inimigo tem 20 pontos de vida quando o jogo começa. Os alvos do inimigo irão atacar e defender aleatoriamente em batalha, os jogadores devem destruir todos os alvos para ganhar.

ENGLISH

For ages 8+

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD – Small Parts.
Not for children under 3 years.

Safety Precautions:

Remove battery from the toy when not in use.
Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Cautions:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable battery are only to be charged by an adult.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.

Note:

- Parental guidance is recommended when installing or replacing batteries.
- You are advised to replace the battery as soon as the function becomes impaired.
- Users should keep and retain this information for future reference.
- Users should keep strict accordance with the instruction manual while operation the product.
- Under the environment with electrostatic discharge, the sample may malfunction and require user to reset the sample.

Care and Maintenance:

- Always remove batteries from the toy when it is not being used for a long period of time.
- Wipe the toy gently with a clean damp cloth.
- Keep the toy away from direct sunlight and/or direct heat.
- Do not submerge the toy into water that can damage the electronic assemblies.

Battery requirement (Blaster X):

Power Supply : ⎓
Rating : DC 4.5 V / 1.125W
Batteries : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (not included)

Battery requirement (M.A.D. Target):

Power Supply : ⎓
Rating : DC 4.5 V / 0.9W
Batteries : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (not included)

FCC Statements

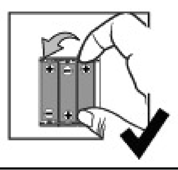
This device complies with part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:
1)This device may not cause harmful interference, and
2)This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules.
These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE)

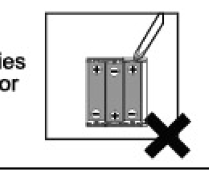
When this appliance is out of use, please remove all batteries and dispose of them separately. Bring electrical appliances to the local collecting points for waste electrical and electronic equipment. Other components can be disposed of in domestic refuse.

Warning !

Remove these batteries from the unit by pulling up on one end of each battery positive by hand.



DO NOT remove or install batteries using sharp or metal tools.



DEUTSCH

Ab 8 Jahre

⚠ Achtung!
Erstickungsgefahr - Enthält kleine Teile.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Sicherheitshinweise:

Nehmen Sie die Batterien aus derSpielzeug wenn das Spielzeug längere Zeit nicht im Einsatz ist.
Achtung: Wenn vom Verwender dieses Gerätes Bauartveränderungen durchgeführt werden, die nicht ausdrücklich vom Aussteller der Betriebslizenz zugelassen sind, kann die Betriebserlaubnis für das Spielzeug erlöschen.

Hinweise zu Batterien:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.
- Aufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Produkt entnommen werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen aufgeladen werden.
- Verwende niemals ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien zusammen.
- Es dürfen nur die empfohlenen Batterien oder die eines gleichwertigen Typs verwendet werden.
- Lege Batterien mit der richtigen Polarität („+“ und „–“) ein.
- Leere Batterien müssen aus dem Produkt entfernt werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Keine neuen und alten Batterien mischen.
- Keine Alkali-Mangan, Standard- (Zink-Karbon) oder wiederaufladbare Batterien mischen.

Batterieanforderungen für das (Basis-blaster X):

Stromversorgung : ⎓
Leistungswerte : DC 4,5 V / 1,25W
Batterien : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (nicht mitgeliefert)

Batterieanforderungen für das (M.A.D. Zielscheiben):

Stromversorgung : ⎓
Leistungswerte : DC 4.5 V / 0,9W
Batterien : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (nicht mitgeliefert)

WEEE-Richtlinie über Elektro- und Elektronik-Altgeräte Elektroschrottgesetz

Nach Gebrauchsende eine Bitte: Entnimm alle Batterien und entsorge sie separat. Gib alte elektrisch betriebene Geräte bei den Sammelstellen der Gemeinden für Elektroschrott ab. Die übrigen Teile gehören in den Hausmüll. Danke für Deine Mithilfe!

Hinweise:

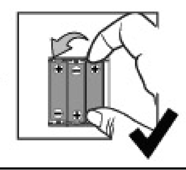
- Das Einlegen oder Auswechseln der Batterien sollte unter Anleitung eines Erwachsenen stattfinden.
- Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachlesen auf.
- Benutzer sollten sich strikt an die Bedienungsanleitung beim Betrieb des Produktes halten.
- In einer Umgebung elektrostatischer Entladung kann es zu bei dem Spielzeug zu Störungen kommen, so dass der Benutzer das Spielzeug rücksetzen muss.

Pflege und Wartung:

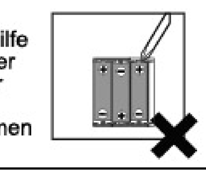
- Immer die Batterien aus dem Produkt entfernen, wenn es für längere Zeit nicht benutzt wird. (Nur Sendegerät)
- Das Produkt vorsichtig mit einem sauberen Tuch abwischen.
- Das Produkt von direkter Hitze fernhalten.
- Das Produkt nicht in Wasser tauchen, da dies die elektronischen Bauteile beschädigen kann.

Achtung!

Die Batterien aus dem Gerät herausnehmen. Hierzu ein Ende jeder Batterie mit der Hand nach oben ziehen.



Batterien NICHT mithilfe scharfer oder metallischer Hilfsmittel herausnehmen



FRANCAIS

A partir de 8 ans

⚠ ATTENTION !
Risque d'étouffement - Petites pièces.
Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.

Consignes de sécurité :

- Retirez les piles de l'émetteur et des Stands de Rechargement lorsque ceux-ci ne sont pas en service.
Avertissement : Toute altération ou modification de cet appareil non approuvée expressément par la partie responsable de la conformité peut annuler l'autorisation de l'utilisateur d'utiliser ce produit.

Attention :

- Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Retirez les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées par un adulte uniquement.
- Ne pas mélanger les piles de types différents ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du même type que celui recommandé ou d'un type équivalent.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Retirez du jouet les piles usées.
- Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées.
- Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc) ou rechargeables.

Remarques :

- L'aide d'un adulte est recommandé lors de l'installation ou du remplacement des piles.
- Conservez ces instructions pour toute consultation ultérieure.
- Faites fonctionner le produit en vous conformant strictement au manuel d'instructions.
- Dans un environnement propice aux décharges électrostatiques, l'article peut fonctionner anormalement et nécessiter une réinitialisation.

Soin et Entretien :

- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il reste longtemps hors service.
- Essuyez le jouet délicatement avec un chiffon propre humide.
- Gardez le jouet à l'écart de toute source directe de chaleur.
- Ne pas immerger le jouet dans l'eau au risque d'endommager les composants électroniques.

Piles nécessaires pour le (Pistolet Basique X):

Alimentation : ⎓
Alimentation électrique : DC 4,5 V / 1,25W
Piles : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (non incluses)

Piles nécessaires pour le (Cible M.A.D.):

Alimentation : ⎓
Alimentation électrique : DC 4,5 V / 0.9W
Piles : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (non incluses)

Assertions FCC

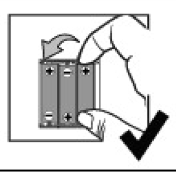
L'appareil est en conformité avec les directives prévues par § 15 de la FCC. Le fonctionnement
est soumis aux deux conditions suivantes :
1) L'appareil ne peut pas entraîner des interférences NUISIBLES.
2) L'appareil doit accepter toute interférence captée même les interférences qui peuvent causer une opération involontaire.
NOTE: L'appareil a été testé et répond aux directives da la catégorie digitale B conformément au § 15 des régles de la FCC.Ces directives ont été conçues afin de pourvoir une protection acceptable contre les interférences gênantes dans un environnement. Cet appareil génère, se sert d'ondes radio et peut occasioner des interférences NUISIBLES aux communications radio. Toutefois il n'y a aucune garantie pour interférence causée par une installation quelconque. Quand l'appareil provoque une interférence NUISIBLE lors de la réception des programmes de la radio ou de la télévision, ce que peut être constaté en tournant l'interrupteur de l'appareil en OFF et ON, il est recommandé à l'utilisateur de tester une ou plusieurs dispositions indiquées ci-dessous afin de réprimer l'interférence.
- Réorienter ou au besoin déplacer l'antenne réceptrice.
- Agrandir la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Raccordez l'appareil et le récepteur à un circuit séparé.
- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

DEEE

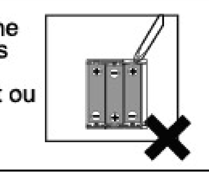
Lorsque cet appareil est en fin de vie, veuillez retirer toutes les piles et les jeter séparément. Rapportez les appareils électriques à un centre de collecte des appareils électroniques et électroménagers. Les autres composants peuvent être jetés avec les ordures ménagères.

ATTENTION !

Retirez les piles de l'unité en tirant sur l'extrémité du pôle positif avec la main.



N'installez ni ne retirez PAS les piles avec un outil tranchant ou en métal.



NEDERLANDS

Leeftijd vanaf 8 jaar

⚠ Waarschuwing!
Verstikkingsgevaar - Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.

Veiligheidsmaatregelen:

Waarschuwing: Veranderingen of wijzigingen aan het apparaat die niet uitdrukkelijk goedgekeurd zijn door de hiervoor verantwoordelijke partij, kunnen de machtiging voor het gebruik van de apparatuur ongeldig maken.

Waarschuwingen:

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw geladen worden.
- Neem oplaadbare batterijen voor het laden uit het speelgoed.
- Laat oplaadbare batterijen slechts door een volwassene opladen.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen of oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik slechts batterijen van het aanbevolen of een soortgelijk type.
- Leg de batterijen met de polen in de juiste richting in het vak.
- Neem lege batterijen uit het speelgoed.
- De voedingspoolklemmen mogen niet kortgesloten worden.
- Oude en nieuwe batterijen niet samen gebruiken.
- Gebruik geen alkaline, standaard (zink-koolstof) of herlaadbare batterijen samen.

Batterijvereisten voor (Basis blaster):

Stroomtoevoer : ⎓
Vermogen : DC 4,5 V / 1,25W
Batterijen : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (niet bijgeleverd)

Batterijvereisten voor (M.A.D. Doelwit):

Stroomtoevoer : ⎓
Vermogen : DC 4.5 V / 0.9W
Batterijen : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (niet bijgeleverd)

Afgedankte electrische en electronische apparatuur (WEEE)

Als dit apparaat in onbruik is geraakt, verwijder dan alle batterijen en gooi ze afzonderlijk weg. Breng electrische apparaten naar de lokale verzamelpunten voor electrische en electronische apparatuur. Andere componenten kunnen worden weggegooid bij het huishoudafval.

Opmerking:

- De batterijen dienen onder toezicht van volwassenen ingelegd of verwisseld te worden.
- Bewaar deze informatie ter verdere raadpleging.
- Gebruik dit product precies volgens de handleiding.
- Ten gevolge van elektrostatische ontlading kunnen er defecten in het product optreden. In dit geval dient het product opnieuw ingesteld te worden.

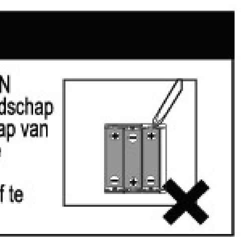
Zorg en onderhoud:

- Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed langere tijd niet gebruikt wordt.
- Veeg het speelgoed met een schone vochtige doek voorzichtig af.
- Houd het speelgoed uit de zon en weg van directe hitte.
- Beschadig de elektronische onderdelen niet door het speelgoed in water te dompelen.

Waarschuwing!

Verwijder de batterijen uit de houder door de plus kant van de batterijen met de hand omhoog te trekken.

Gebruik GEEN scherp gereedschap of gereedschap van metaal om de batterijen te verwijderen of te vervangen.



ESPAÑOL

A partir de 8 años

⚠ ¡Advertencia!
Peligro de asfixia - No recomendado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser ingeridas por el niño y producir asfixia.

Precauciones de seguridad:

- Saque la pila del juguete cuando no se utilice.
¡ADVERTENCIA!: Los cambios o modificaciones que no estén expresamente autorizados por el fabricante pueden invalidar el derecho de utilización del producto.

Precauciones:

- No se deben recargar las pilas no recargables.
- Deben quitarse las pilas recargables del juguete antes de iniciar su carga.
- Las pilas recargables deberán ser cargadas solamente por un adulto.
- No deben mezclarse tipos diferentes de pilas, ni pilas nuevas con usadas.
- Se recomienda usar únicamente pilas del mismo tipo o equivalentes.
- Se debe insertar las pilas respetando la polaridad correcta.
- Se debe quitar las pilas agotadas del juguete.
- Los terminales de suministro no deben ser cortocircuitados.
- No mezclar pilas nuevas con pilas usadas.
- No mezclar pilas alcalinas con pilas estándar (carbón-zinc) o recargables.

Nota:

- Se recomienda la supervisión de un adulto al instalar o reemplazar las pilas.
- Se recomienda cambiar las pilas en cuanto se reduzca la capacidad de funcionamiento.
- Guarde esta información para futuras referencias.
- Los usuarios deben cumplir estrictamente el manual de instrucciones durante su uso.
- En un entorno con descarga electroestática, la muestra puede funcionar mal y requerir que se vuelva a configurar.

Cuidado y mantenimiento:

- Extraiga las pilas cuando no vaya a usarlo durante un largo periodo de tiempo.
- Envuelva el juguete en un paño limpio para guardarlo.
- Mantenga el juguete alejado del calor directo.
- No sumerja el juguete en agua ya que puede dañar los componentes electrónicos.

Especificaciones para las pilas del (Blasters Básicos X):

Alimentación eléctrica : ⎓
Voltaje y potencia : DC 4,5 V / 1,25W
Pilas : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (no incluidas)

Especificaciones para las pilas del (Objetivos M.A.D.):

Alimentación eléctrica : ⎓
Voltaje y potencia : DC 4,5 V / 0,9W
Pilas : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (no incluidas)

Reglas FCC

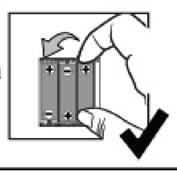
Esta máquina cumple la parte 15 de las normas FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes:
1) Esta máquina no puede causar interferencias dañinas, y
2) Esta máquina debe aceptar las interferencias recibidas, incluyendo las interferencias que pueda causar un funcionamiento indeseado.
NOTA: este equipo ha sido testado y se ha encontrado que cumple con los límites para la clase B de máquinas digitales, consiguientes a la parte 15 de las reglas FCC. Estos límites están diseñados para proveer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera,usa y puede radiar energía de radio frecuencia y si no está instalado y es usado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones de radio.
Sin embargo, no hay garantía de que la interferencia no ocurra en una instalación particular. Si este equipo causa interferencias dañinas al receptor de radio o televisión, que pueden ser determinadas desconectando y conectando el equipo, el usuario puede intentar corregir las interferencias con las siguiente medidas :
- Reoriente o recoloque la antena receptora
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor
- Conecte el equipo a un enchufe de pared en un circuito diferente del que necesita el conectado.
- Consulte a un técnico experto en radio/TV para que le ayude.

RAEE

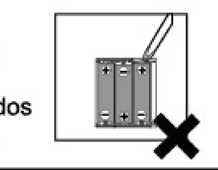
Cuando este aparato se encuentre fuera de uso, extraiga las pilas y guárdelas en forma separada. Lleve los componentes eléctricos a los puntos de recolección local de residuos de equipos eléctricos y electrónicos. Los demás componentes pueden eliminarse junto con los deshechos domésticos.

¡Advertencia!

Retire estas pilas del aparato tirando hacia afuera de cada uno de los terminales positivos con la mano.



NO retire o instale pilas utilizando objetos afilados o metálicos.



ITALIAN

Dai 8 anni in su

⚠ Avvertenza!
Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni.
Piccole parti potrebbero essere ingerite o inalate. Rischio di soffocamento.

Precauzioni di sicurezza:

- Rimuovere sempre le batterie dal prodotto se si prevede di non utilizzarlo per un lungo periodo. Attenzione: le alterazioni o le modifiche al prodotto non espressamente approvate dalla parte responsabile della conformità possono privare l'utente del diritto di utilizzare il prodotto.

Avvertenze sulle batterie:

- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate da un adulto.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate.
- Diversi tipi di batterie o batterie nuove e usate non devono essere mischiati.
- Devono essere utilizzate solo batterie dello stesso tipo o equivalenti a quelle raccomandate.
- Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità.
- I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- Non gettare le batterie nel fuoco o nell'ambiente.
- Le batterie devono essere sostituite da un adulto.
- Rimuovere le batterie dal giocattolo se non utilizzato per lungo tempo.
- Non mischiare batterie alcaline, standard (zinco-carbone) o ricaricabili.

Note:

- Durante l'installazione e la sostituzione delle batterie è necessaria la guida di un adulto.
- Sostituire la batteria in caso di malfunzionamento.
- Conservare queste istruzioni per futuro riferimento.
- L'utente deve attenersi scrupolosamente alle istruzioni per il corretto funzionamento del prodotto.
- In presenza di scariche elettrostatiche, il prodotto potrebbe non funzionare correttamente e richiedere una reinizializzazione.

Piles nécessaires pour le (Basic Blaster):

Alimentazione : ⎓
Livello batteria: DC 4,5 V / 1,25W
Quantità e tipo: 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (non incluse)

Piles nécessaires pour le (Bersaglio M.A.D. Target):

Alimentazione : ⎓
Livello batteria : DC 4,5 V / 0,9W
Quantità e tipo : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (non incluse)

WEEE

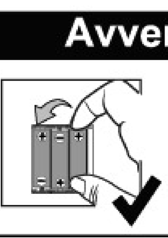
Le apparecchiature elettriche ed elettroniche non devono essere smaltite tra i normali rifiuti urbani ma devono essere inviate alla raccolta differenziata per il loro corretto trattamento. Il simbolo del bidone barrato, apposto sul prodotto e sull'imballo, ricorda la necessità di smaltire adeguatamente il prodotto al termine della sua vita. In tal modo è possibile evitare che un trattamento non specifico delle sostanze contenute in questi prodotti, od un uso improprio di parti di essi possano portare a conseguenze dannose per l'ambiente e per la salute umana. A fine vita del prodotto potete rivolgervi al vostro distributore per avere informazioni sulle modalità di smaltimento ed al momento dell'acquisto vi informerà della possibilità di rendere gratuitamente un altro apparecchio a condizione che sia di tipo equivalente ed abbia le stesse funzioni del prodotto acquistato o, se le dimensioni sono non superiori a 25 cm, le AEE possono essere rese senza obbligo di acquisto del prodotto equivalente. Al momento della sostituzione delle batterie, vi preghiamo di seguire la procedura in vigore riguardante la loro eliminazione. In particolare vi preghiamo di gettarle in un contenitore appositamente dedicato alla raccolta delle pile usate. Uno scorretto smaltimento del prodotto sarà passibile delle sanzioni previste dalla normativa nazionale vigente nel paese dove il prodotto viene smaltito.

Cura e manutenzione:

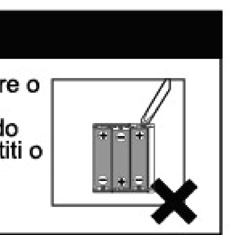
- Rimuovere sempre le batterie dal prodotto se si prevede di non utilizzarlo per un lungo periodo.
- Pulire delicatamente il prodotto con un panno pulito.
- Tenere il prodotto al riparo dalle fonti dirette di calore.
- Non immergere il prodotto in acqua perché i componenti elettronici potrebbero danneggiarsi.

Avvertenza!

Rimuovere le batterie dall'unità sollevando il polo positivo di ogni batteria con la mano.



NON rimuovere o installare le batterie usando oggetti appuntiti o metallici



RUSSIAN

Для детей от 8 лет

⚠ Внимание !
Ввиду наличия мелких деталей и риска удушья. Не подходит для детей младше 3-х лет.

Меры предосторожности:

Извлеките батарейки из игрушки, если она не используется.
Предупреждение. Изменения или модификации данного устройства, не одобренные в явном виде стороной, ответственной за соответствие стандартам, могут привести к лишению пользователя прав на эксплуатацию этого оборудования.

Предостережения:

– Не пытайтесь заряжать неперезаряжаемые батарейки.
– Перед зарядкой аккумуляторные батарейки необходимо извлечь из игрушки.
– Аккумуляторные батарейки должны заряжаться только взрослыми.
– Не используйте одновременно старые и новые батарейки, а также батарейки разных типов.
– Используйте батарейки только рекомендованного или аналогичного типа.
– Соблюдайте полярность при установке батареек.
– Использованные батарейки необходимо извлечь из игрушки.
– Не допускайте короткого замыкания контактов питания.
– Не используйте одновременно новые и старые батарейки.
– Не используйте вместе щелочные, стандартные (углеродно-цинковые) и перезаряжаемые батарейки.

Примечание.

– Установку и замену батареек рекомендуется выполнять под присмотром родителей.
– Сохраните данное руководство по эксплуатации для использования в будущем.
– Перед использованием изделия внимательно прочитайте руководство по эксплуатации.
– Электростатический разряд может привести к повреждению устройства. Для перезапуска пользователю потребуется выключить устройство и снова включить его.

Уход и обслуживание

– Всегда извлекайте батарейки, если игрушка не будет использоваться в течение длительного периода времени.
– Аккуратно протирайте игрушку чистой влажной тканью.
– Держите игрушку подальше от прямых солнечных лучей и (или) источников тепла.
– Не погружайте игрушку в воду. Это может привести к повреждению электронных компонентов.

Требования к батарейкам (Основных Бластера):

Электропитание : ⎓
Параметры батареек : DC 4,5 V / 1,25W
Батарейки : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (Не входит в комплект)

Требования к батарейкам (M.A.D. Мишени):

Электропитание : ⎓
Параметры батареек : DC 4,5 V / 0,9W
Батарейки : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (Не входит в комплект)

Требования FCC

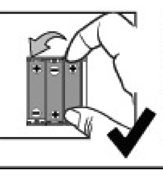
Это устройство соответствует требованиям части 15 правил FCC. Работа устройства соответствует следующим двум требованиям:
1) это устройство не должно создавать вредных помех; и
2) это устройство должно быть устойчивым к любым помехам, включая помехи, которые могут вызывать сбои в его работе.
ПРИМЕЧАНИЕ. В результате тестирования данного оборудования было доказано его соответствие ограничениям по цифровым устройствам класса B согласно части 15 правил FCC. Данные ограничения установлены для обеспечения соответствующей защиты от вредных помех в стационарных установках. Данное оборудование генерирует, использует и может излучать радиочастотную энергию и, если оно не настроено и не используется в соответствии с инструкциями, может создавать помехи для радиосвязи.
Однако нет никакой гарантии, что в определенных условиях эксплуатации помехи не будут возникать. Если данное устройство является источником помех для радио или телевизионного приема, что может быть определено путем включения и выключения устройства, пользователь может попытаться устранить помехи одним из следующих способов:
– перенаправить или изменить положение принимающей антенны;
– увеличить расстояние между оборудованием и приемником;
– подключить оборудование к розетке в цепи, отличной от той, к которой подключен приемник;
– обратиться за помощью к продавцу либо опытному радио- или телемастеру.

WEEE

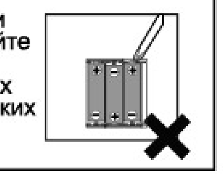
Если устройство не используется, извлеките из него все батарейки и утилизируйте их отдельно. Отнесите устройство в ближайший пункт сбора отходов электрического и электронного оборудования. Другие компоненты можно выбросить с бытовым мусором.

Внимание !

Извлеките эти батарейки из устройства, подняв положительный контакт каждой из них вручную.



НЕ извлекайте и не устанавливайте батарейки с помощью острых или металлических инструментов.



PORTUGUÊS

Para idades superiores a 8 anos

⚠ Atenção !
Peças pequenas - perigo de asfixia.
Contraindicado para crianças com menos de 3 anos

Precauções de Segurança:

Remova as pilhas do brinquedo quando não está a utilizar.
Atenção: Alterações ou modificações não expressamente autorizadas pelo fabricante podem anular o direito de uso do produto.

Cuidados:

- As pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- As pilhas recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem carregadas.
- As pilhas recarregáveis só devem ser carregadas por um adulto.
- Não deve misturar diferentes tipos de pilhas nem pilhas novas com pilhas usadas.
- Devem ser utilizadas apenas pilhas do mesmo tipo ou de tipo equivalente às recomendadas.
- As pilhas devem ser inseridas com a polaridade correta.
- As pilhas gastas devem ser removidas do brinquedo.
- Os terminais de alimentação não devem ser colocados em curto-circuito.
- Não misture pilhas novas com pilhas usadas.
- Não misture pilhas alcalinas normais (carbono-zinco) ou recarregáveis.

Nota:

- É recomendada orientação parental quando instala ou troca as pilhas.
- Aconselhamos a trocar as pilhas assim que a função apresentar anomalias.
- Guarde esta informação para referência futura.
- Os usuários devem obedecer rigorosamente ao manual de instruções durante o uso.
- Descarga eletrostática, pode funcionar indevidamente e precisar que o utilizador desligue e volte a ligar.

Cuidados e manutenção:

- Retire sempre as pilhas quando não utilizado durante um período prolongado
- Enrole o brinquedo em um pano limpo para armazená-lo.
- Mantenha o brinquedo longe de calor direto.
- Não submergir o brinquedo am água pois pode danificar os componentes electronicos.

Requisitos de pilhas (Disparo Básico):

Alimentação : ⎓
Classificações das pilhas : DC 4,5 V / 1,25W
Pilhas : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (não incluído)

Requisitos de pilhas (Alvo M.A.D.):

Alimentação : ⎓
Classificações das pilhas : DC 4,5 V / 0,9W
Pilhas : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (não incluído)

Declarações FCC

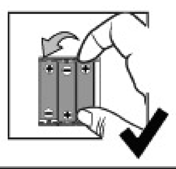
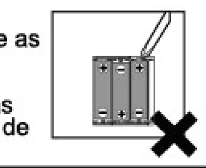
Este aparelho está em conformidade com a parte 15 dos regulamentos da FCC. O funcionamento está sujeito às seguintes duas condições:
1)Este aparelho não deve causar interferência prejudicial, e
2)Este aparelho deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferência que possa provocar funcionamento indesejável.
NOTA: Este equipamento foi testado e está em conformidade com os limites para um dispositivo digital de Classe B, de acordo com a parte 15 dos regulamentos da FCC. Esses limites estão concebidos para facultar proteção razoável contra interferência prejudicial numa instalação residencial. Este equipamento gera, utiliza e pode radiar energia de frequência rádio e, caso não instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode provocar interferência prejudicial às comunicações de rádio.
Contudo, não há garantias de que irão ocorrer interferências numa instalação em específico. Se este equipamento provocar interferência prejudicial em receção rádio ou televisiva, o que pode ser determinado ao desligar e ligar o equipamento, o utilizador é encorajado a tentar corrigir a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:
- Reorientar ou alterar o local da antena recetora.
- Aumentar a separação entre o equipamento e o recetor.
- Ligar o equipamento a uma tomada num circuito diferente daquele em que está ligado o recetor.
- Consulte o distribuidor ou um técnico qualificado de rádio/TV para obter ajuda.

RAEE

Quando este aparelho deixar de utilizar, remova todas as pilhas e elimine em separado. Entregue os aparelhos elétricos nos pontos de recolha locais para resíduos de equipamento elétrico e eletrónico. Os outros componentes podem ser eliminados junto com o lixo doméstico.

Atenção !

Retire as pilhas do aparelho ao puxar numa das extremidades do positivo de cada pilha com a mão.



NÃO retire nem instale as pilhas utilizando ferramentas afiadas ou de metal.