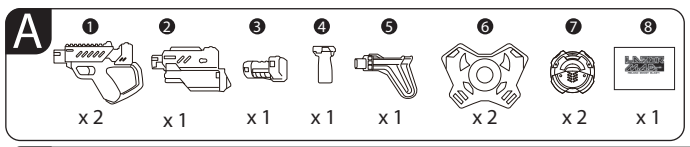
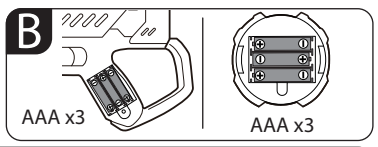
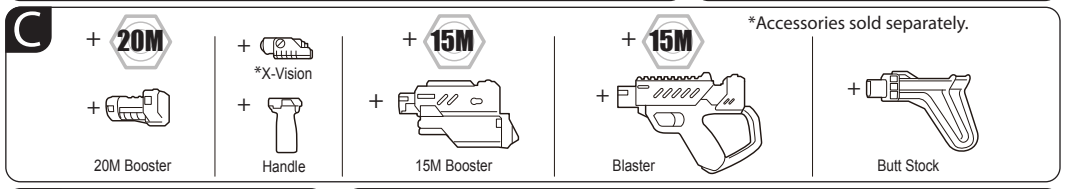
LAZER M.A.D.

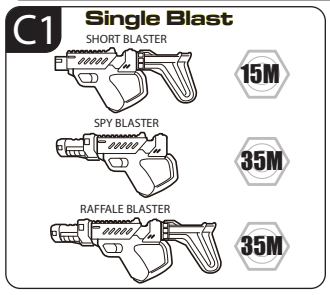
RELOAD BOOST BLAST!

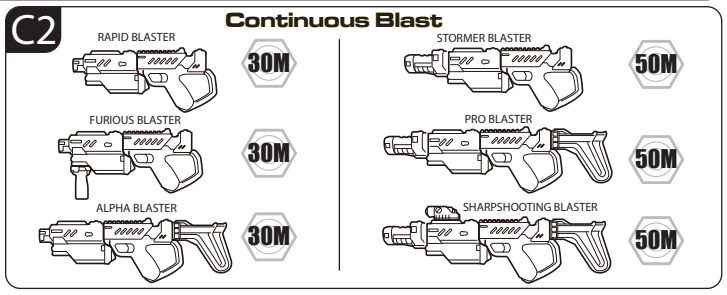
Silverlit® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France.
©2018 Silverlit. All rights reserved.

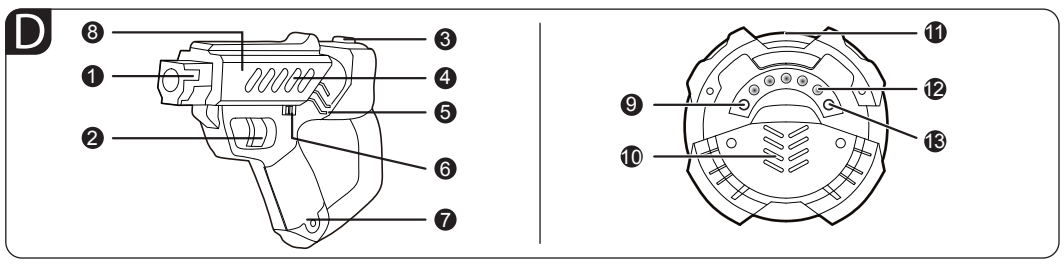


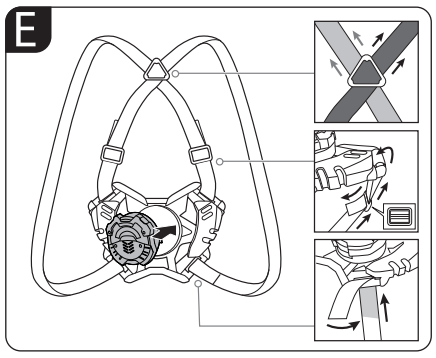


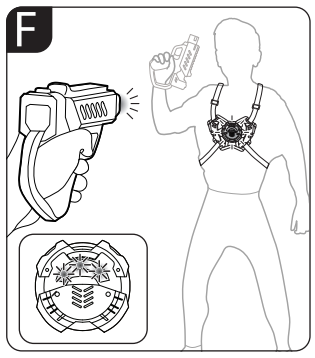


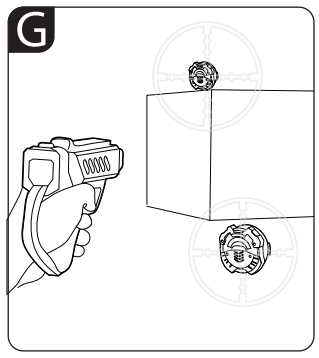












ENGLISH

A. Delivery Content (See picture A)

❶ Blaster x 2 ❷ 15M Booster x 1 ❸ 20M Booster x 1 ❹ Handle x 1
❺ Butt Stock x 1 ❻ X-Strap x 2 ❼ M.A.D. Target x 2
❽ Instruction Manual x 1

B. Battery Installation

Blaster & M.A.D. Target
- Open the battery compartment: loosen the screw by turning counter clockwise with a Philips screwdriver. (See picture B)
- Insert 3 AAA batteries in the battery compartment with correct polarity.
- 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 for players to customize their own blaster combinations for different tactical battles use.

- **Enable continuous blast:** Attach the 15M Booster to the Basic Blaster
- **Increase Blasting Range:** Attach 15M Booster to increase blasting range by 15 meters. Attach 20M Booster to increase blasting range by 20 meters.
- **Unlock different sound effects & damage** by attaching different accessories.
- **Single Blast Combinations** (See picture C1)
  - Press & Release the trigger for single blast
  - Press & Hold the trigger for over 3 seconds and release for more damage per blast
- **Continuous Blast Combinations** (See picture C2)
  - Press & Hold the trigger for continuous blast

- How to Reload:

Pull the slider to reload.
Maximum number of blasts after each reloading:
- 10 Blasts (without the 15M Booster)
- 25 Blasts (with the 15M Booster)

D. Parts Identification (See picture D)

1. Accessory connector (Attach different accessories for different blasting range & sound effect & enable/disable continuous blast)
2. Trigger
3. Accessory connector (Attach different accessories for different blasting range & sound effect & enable/disable continuous blast)
4. Light Effect or Low Battery Indicator (When LED lights start blinking, replace new batteries)
5. Speaker
6. Team Selector
7. Battery Compartment
8. Slider (Pull the slider to reload)
9. IR Emitter
10. Speaker
11. Power Switch/ Team Selector (2 different switches)
12. Life Points Indicator or Low Battery Indicator (When LED lights start blinking, replace new batteries)
13. Receiver

E. Prepare for battle (See picture E)

Wear your X-Strap and 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 in battle, players must destroy all targets to win.

DEUTSCH

A. Lieferumfang (siehe Abbildung A)

❶ Basis-blaster X 2 ❷ 15m Booster-modul X 1 ❸ 20m Booster-modul X 1
❹ Griff X 1 ❺ Schulterstütze X 1 ❻ X-halterungen X 2
❼ M.A.D. Zielscheiben X 2 ❽ Bedienungsanleitung X 1

B. Beschreibung der Bestandteile

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

C. Bereite deinen Blaster vor (siehe Abbildung C)

Die Lazer M.A.D Serie umfasst eine Auswahl von Blaster-Zubehör für Spieler, um ihre eigenen Blaster-Kombinationen an die verschiedenen taktischen Kampfsituationen anzupassen.

- **Kontinuierliche Schusssfolge aktivieren:** Befestige den 15M Booster am Basic Blaster
- **Schussreichweite vergrößern:** Befestige den Booster, um die Schussreichweite um 15 Meter zu vergrößern. Befestige den 20M Booster, um die Schussreichweite um 20 Meter zu vergrößern.
- Löse die verschiedenen Geräuscheffekte durch das Befestigen der verschiedenen Zubehörteile aus.
- **Einzelschuss-Kombinationen** (siehe Abbildung C1)
  - Drücke und lasse den Abzug los, um einen einzelnen Schuss abzufeuern.
  - Halte den Abzug über 3 Sekunden lang gedrückt und lasse ihn los, um pro Schuss größeren Schaden anzurichten.
- **Schusssalven-Kombinationen**(siehe Abbildung C2)
  - Halte den Abzug für eine kontinuierliche Schusssfolge gedrückt.

- Nachladen:

Schieber zum Nachladen ziehen. Maximale Anzahl von Schüssen nach dem Nachladen:
- 10 Schüsse (ohne den 15M Booster)
- 25 Schüsse (mit dem 15M Booster)

D. Gerätebeschreibung (siehe Abbildung D)

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

E. Vorbereitung auf den Kampf (siehe Abbildung E)

Lege deinen X-Strap an und 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 Pistolet Basique X 2 ❷ Module Booster 15m X 1 ❸ Module Booster 20m X 1
❹ Poignée X 1 ❺ Crosse X 1 ❻ X-clip X 2 ❼ Cible M.A.D. X 2
❽ Mode d'emploi X 1

B. Installation des piles

Arme et Cible.
- Ouvrez le logement des piles : Desserrez la vis en la tournant dans le sens antihoraire avec un tournevis cruciforme. (voir l'image B)
- Insérez 3 piles AAA dans le logement des piles en respectant la polarité.
- Refermez le logement des piles : Serrez la vis en la tournant dans le sens horaire avec un tournevis cruciforme.

C. Préparation de votre arme (voir l'image C)

La gamme Lazer M.A.D. comprend de nombreux accessoires de tir permettant aux joueurs de personnaliser leurs armes selon différentes stratégies tactiques de combat.

- **Activer le tir continu :** Assemblez le Booster 15M sur l'arme de base.
- **Accroître la portée de tir :** Clipsez le Booster 15M pour accroître la portée de tir de 15 m. Clipsez le Booster 20M pour accroître la portée de tir de 20 m.
- Ajouter des accessoires pour déverrouillez de nouveaux effets sonores et augmenter les dommages causés.
- **Combinaisons de tir simple** (voir l'image C1)
  - Appuyez et relâchez la gâchette pour tirer une fois.
  - Maintenez la gâchette appuyée plus de 3 s, puis relâchez-la pour produire plus de dommages par tir.
- **Combinaisons de tirs continus** (voir l'image C2)
  - Maintenez la gâchette appuyée pour tirer en continu.

- Comment recharger : Tirez la recharge en arrière pour recharger.
Nombre maximal de tirs après chaque recharge :
- 10 Tirs (sans Booster 15M)
- 25 Tirs (avec Booster 15M)

D. Éléments d'identification (voir l'image D)

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

E. Se préparer au combat (voir l'image E)

Portez votre X-Strap et 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 de combat. Sélectionnez votre équipe en faisant coulisser le sélecteur d'équipe sur Team A ou Team B sur l'arme et la cible M.A.D. La cible M.A.D. indique votre niveau de vie pendant le jeu avec 20 points de vie par défaut. Pour gagner la bataille multijoueur, vous devez tirer vers la cible M.A.D. de vos 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 votre arme. La cible M.A.D. réagit quand elle est touchée par un tir et affiche le nombre de points de vie restants. Attaquez et éliminez tous les membres de l'équipe ennemie pour gagner la bataille.

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, placez toutes les cibles M.A.D. restantes sur un mur ou une table pour qu'elles jouent le rôle des ennemis. Réglez le sélecteur d'équipe de votre cible M.A.D. et de votre arme sur la même équipe, et réglez 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 le combat, les joueurs doivent détruire toutes les cibles pour gagner.

NEDERLANDS

A. Inhoud van de verpakking (Zie afbeelding A)

❶ Basis blaster x 2 ❷ 15M Boostermodule x 1 ❸ 20M Boostermodule x 1
❹ Handgreep x 1 ❺ Kolf x 1 ❻ X-Band x 2 ❼ M.A.D. Doelwit x 2
❽ Handleiding X 1

B. De batterijen installeren

Blaster en M.A.D. doelwit
- Het batterijvak openen: Gebruik een kruiskopschroevendraaier om de schroef tegen de klok in los te draaien. (Zie afbeelding B)
- Installeer 3 AAA batterijen in het batterijvak volgens de juiste polariteit.
- 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 voor de spelers om hun eigen blastercombinaties te maken naargelang de gewenste tactiek voor een gevecht.

- **Continu schieten inschakelen:** Maak de 15M Booster vast aan de Basisblaster
- **Schietbereik vergroten:** Maak de 15M Booster vast om 15 meter verder te schieten. Maak de 20M Booster vast om 20 meter verder te schieten.
- Activeer verschillende geluidseffecten en schade door verschillende accessoires vast te maken.
- **Combinaties met enkel schot** (Zie afbeelding C1)
  - Druk en haal de trekker over om eenmaal te schieten
  - Druk en houd de trekker meer dan 3 seconden vast en laat los voor meer schade per schot
- **Combinaties met continue schoten** (Zie afbeelding C2)
  - Druk en houd de trekker vast om continu te schieten

- Opnieuw laden: Trek aan de schuiver om opnieuw te laden.
Maximum aantal schoten na elke lading:
- 10 schoten (zonder de 15M Booster)
- 25 schoten (met de 15M Booster)

D. Beschrijving apparaat (Zie afbeelding D)

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

E. Op het gevecht voorbereiden (Zie afbeelding E)

Draag je X-strap en 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) (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 2 ❷ Módulo Propulsor De 15 M X 1
❸ Módulo Propulsor De 20 M X 1 ❹ Mango X 1 ❺ Culata X 1
❻ Correas En X 2 ❼ Objetivos M.A.D. X 2 ❽ Manual de instrucciones X 1

B. Instalación de las pilas

Blaster y objetivo M.A.D.
- Abrir el compartimento de las pilas: aflojar el tornillo girándolo en sentido antihorario con un destornillador Philips. (ver figura B)
- Introducir 3 pilas AAA en el compartimento de las pilas, con la polaridad correcta.
- 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 para que los jugadores puedan personalizar sus propias combinaciones de blaster y usarlos con distintas tácticas en el combate.

- **Habilitar disparo continuo:** conecta el propulsor 15M al blaster básico
- **Aumentar el rango de alcance:** conecta el propulsor 15M para aumentar 15 metros el rango de alcance. conecta el propulsor 20M para aumentar 20 metros el rango de alcance.
- Desbloquea distintos efectos de sonido y de daños conectando diferentes accesorios.
- **Combinaciones de disparo único** (ver figura C1)
  - Presiona y suelta el gatillo para un disparo único
  - Mantén apretado el gatillo durante más de 3 segundos para aumentar el daño por cada disparo
- **Combinaciones de disparo continuo** (ver figura C2)
  - Mantén apretado el gatillo para el disparo continuo

- Cómo recargar: Tira de la corredera para recargar.
Número máximo de disparos después de cada recarga:
- 10 disparos (sin el propulsor 15M)
- 25 disparos (con el propulsor 15M)

D. Identificación de las partes (ver figura D)

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

E. Prepárate para el combate (ver figura E)

Ponte la correa en X y 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 2 ❷ Modulo Booster 15 M X 1 ❸ Modulo Booster 20 M X 1
❹ Impugnatura X 1 ❺ Calcio X 1 ❻ Xstrap X 2 ❼ Bersaglio M.A.D. Target X 2
❽ Manuale di istruzioni x 1

B. Installazione delle batterie

Blaster e bersaglio M.A.D
- Apri il vano batterie: svita la vite ruotandola in senso antiorario con un cacciavite a croce. (Figura B)
- Inserisci 3 batterie AAA rispettando la corretta polarità.
- 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 per personalizzare il tuo blaster; è possibile creare una diversa combinazione a seconda del tipo di battaglia.

- **Abilita i colpi continui:** aggiungi il Booster 15M al Basic Blaster
- **Aumenta la portata:** installa il Booster 15M per aumentare la portata di 15 metri, o installa il Booster 20M per aumentare la portata di 20 metri.
- Sblocca diversi danni ed effetti sonori fissando accessori differenti.
- **Combinazioni colpi singoli** (Figura C1)
  - Premi e rilascia il grilletto per sparare un colpo singolo
  - Tieni premuto il grilletto per più di 3 secondi e rilascialo per aumentare il danno inferto dal colpo
- **Combinazioni colpi continui** (Figura C2)
  - Tieni premuto il grilletto per sparare colpi continui

- Come ricaricare: Tira il carrello per ricaricare.
Numero massimo di colpi dopo ogni ricarica:
- 10 colpi (senza il Booster 15M)
- 25 colpi (con il Booster 15M)

D. Identificazione delle parti (Figura D)

1. 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)
2. Grilletto
3. 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)
4. Effetti luminosi o indicatore batteria scarica (sostituisci le batterie quando le luci LED iniziano a lampeggiare)
5. Altoparlante
6. Selettore Squadra
7. Vano Batterie
8. Carrello (Tira il carrello per ricaricare)
9. Emettitore Ir
10. Altoparlante
11. Interruttore di accensione / Selettore di squadra (2 interruttori diversi)
12. Indicatore punti vita o batteria scarica (sostituisci le batterie quando le luci LED iniziano a lampeggiare)
13. Ricevitore

E. Preparati alla battaglia (Figura E)

Indossa la tua X-Strap 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 2 ❷ МОДУЛЬ БУСТЕРА 15 M x 1
❸ МОДУЛЬ БУСТЕРА 20 M x 1 ❹ РУКОЯТКА x 1 ❺ ПРИКЛАД x 1
❻ X-ОБРАЗНЫЕ ОБВЯЗКИ x 2 ❼ M.A.D. МИШЕНИ x 2
❽ Руководство по эксплуатации x 1

B. Установка батареек

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

C. Подготовка бластера (см. Рис. C)

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

- **Использование функции непрерывной стрельбы.** Установите бустер 15M на основной бластер.
- **Увеличение дальности стрельбы.** Установите бустер 15M, чтобы увеличить дальность стрельбы на 15 метров. Установите бустер 20M, чтобы увеличить дальность стрельбы на 20 метров.
- Разблокируйте различные звуковые эффекты и увеличьте наносимый урон с помощью установки различных принадлежностей.
- **Комбинации для одиночной стрельбы** (см. Рис. C1)
  • Нажмите и отпустите курок, чтобы сделать одиночный выстрел.
  • Нажмите и удерживайте курок не менее 3 секунд, а затем отпустите для нанесения большего урона одним выстрелом.
- **Комбинации для непрерывной стрельбы** (см. Рис. C2)
  • Нажмите и удерживайте курок для непрерывной стрельбы.

- Перезарядка: Потяните ползунок, чтобы перезарядить.
Максимальное количество выстрелов после каждой перезарядки:
• 10 выстрелов (без бустера 15M) • 25 выстрелов (с бустером 15M)

D. Обозначение деталей (см. Рис. D)

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

E. Приготовьтесь к битве (см. Рис. E)

Наденьте свою X-образную обвязку и 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 2 ❷ Módulo Propulsor 15M x 1
❸ Módulo Propulsor 20M x 1 ❹ Pega x 1 ❺ Stock x 1
❻ Faixa-X x 2 ❼ Alvo M.A.D. x 2
❽ Manual de instruções x 1

B. Instalação das pilhas

Arma & Alvo M.A.D.
- Abra o compartimento das pilhas: desaperte o parafuso ao girar para a esquerda com uma chave de fendas Philips. (ver imagem B)
- Insira 3 pilhas AAA no compartimento das pilhas com a polaridade correta.
- 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 para os jogadores personalizarem as suas próprias combinações de armas para diferentes usos em batalhas táticas.

- **Permite disparo contínuo:** Fixa o Propulsor 15M à Arma básica
- **Aumenta o alcance de disparo:** Fixa o Propulsor 15M para aumentar o alcance de disparo em 15 metros. Fixa o Propulsor 20M para aumentar o alcance de disparo em 20 metros.
- Desbloqueia diferentes efeitos de som & dano ao fixar diferentes acessórios.
- **Combinações de disparo único** (ver imagem C1)
  • Pressiona & Liberta o gatilho para disparo único
  •Pressiona & Mantém o gatilho premido durante mais de 3 segundos e solta para mais danos por disparo
- **Combinações de disparo contínuo** (ver imagem C2)
  • Prime & Mantém o gatilho premido para disparo contínuo

- Como carregar:
Puxe o deslizador para carregar.
Número máximo de disparos após cada carregamento:
•10 disparos (sem o Booster 15M) • 25 disparos (com o Booster 15M)

D. Identificação das peças (ver imagem D)

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

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

Usa a tua Faixa-X 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 6+

⚠ 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):
Power Supply : ⎓
Rating : DC 4.5 V / 0.675W
Batteries : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (not included)

Battery requirement (M.A.D. Target):
Power Supply : ⎓
Rating : DC 4.5 V / 0.675W
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.

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 6 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. Warnung: Wenn vom Verwender dieses Gerätes Bauartveränderungen durchgeführt werden, die nicht ausdrücklich vom Aussteller der Betriebslizenz zugelassen sind, kann die Betriebserlaubnis für das Spielzeug erlöschen.to operate the equipment.

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.

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.

Batterieanforderungen für das (Basis-blaster):
Stromversorgung : ⎓
Leistungswerte : DC 4.5 V / 0.675W
Batterien : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (nicht mitgeliefert)

Batterieanforderungen für das (M.A.D. Zielscheiben):
Stromversorgung : ⎓
Leistungswerte : DC 4.5 V / 0.675W
Batterien : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (nicht mitgeliefert)

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 6 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):
Alimentation : ⎓
Alimentation électrique : DC 4.5 V / 0.675W
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 / 0.675W
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.

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 6 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.

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.

Batterijvereisten voor (Basis blaster):
Stroomtoevoer : ⎓
Vermogen : DC 4.5 V / 0.675W
Batterijen : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (niet bijgeleverd)

Batterijvereisten voor (M.A.D. Doelwit):
Stroomtoevoer : ⎓
Vermogen : DC 4.5 V / 0.675W
Batterijen : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (niet bijgeleverd)

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 6 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:
- Extraiga la batería de la emisora y del vehículo cuando no estén en uso.
Cuidado: Cambios o modificaciones efectuadas en esta unidad no aprobadas expresamente por el fabricante pueden anular la autoridad de usuario en su manejo.

Cuidado y mantenimiento:
- Extraiga siempre las baterías del juguete cuando no se use durante un período prolongado.
- Envuelva con cuidado el juguete con un paño limpio.
- Mantenga el juguete alejado del calor directo.
- No sumerja el juguete en agua, ya que puede dañar los componentes electrónicos.

Precauciones:
- No se deben recargar las baterías no recargables.
- Deben quitarse las baterías recargables del juguete antes de iniciar su carga.
- Las baterías recargables deberán ser cargadas solamente por un adulto.
- No deben mezclarse tipos diferentes de baterías, ni baterías nuevas con usadas.
- Se recomienda usar únicamente baterías del mismo tipo o equivalentes.
- Se deben insertar las baterías respetando la polaridad correcta.
- Se deben quitar las baterías agotadas del juguete.
- Los terminales de suministro no deben ser cortocircuitadas.
- 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 baterías.
- Los usuarios deberán conservar esta información para referencia futura.
- Los usuarios deberán observar un estricto cumplimiento del manual de instrucciones mientras estén operando el producto.
- En un entorno con descarga electroestática, la muestra puede funcionar mal y requerir que se vuelva a conFigurar.

Especificaciones para las pilas del (Blasters Básicos):
Alimentación eléctrica : ⎓
Voltaje y potencia : DC 4.5 V / 0.675W
Pilas : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (no incluido)

Especificaciones para las pilas del (Objetivos M.A.D.):
Alimentación eléctrica : ⎓
Voltaje y potencia : DC 4.5 V / 0.675W
Pilas : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (no incluido)

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.

¡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 6 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.
- 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.

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.

Piles nécessaires pour le (Basic Blaster):
Alimentazione : ⎓
Livello batteria: DC 4.5 V / 0.675W
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 / 0.675W
Quantità e tipo : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (non incluse)

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 6 лет

⚠ Внимание !
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):
Питание : ⎓
Параметры батареек : DC 4.5 V / 0.675W
Батарейки : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (Не входит в комплект)

Требования к батарейкам (M.A.D. Мишени):
Питание : ⎓
Параметры батареек : DC 4.5 V / 0.675W
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.

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 6 anos

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

Precauções de Segurança:
Retire as pilhas do brinquedo quando não está a utilizar.
Aviso: As alterações ou modificações a este aparelho não expressamente aprovadas pela parte responsável pela conformidade irão anular a autoridade do utilizador em operar o equipamento.

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.
- Os utilizadores devem manter e guardar esta informação para futura consulta.
- Os utilizadores devem seguir o manual de instruções antes de utilizar o produto.
- Descarga eletrostática, pode funcionar indevidamente e precisar que o utilizador desligue e volte a ligar.

Cuidados e manutenção:
- Remova sempre as pilhas do brinquedo se não for utilizar durante um longo período de tempo.
- Limpe cuidadosamente o brinquedo com um pano limpo e húmido.
- Mantenha o brinquedo afastado da luz solar direta e/ou do calor direto.
- Não mergulhe o brinquedo em água, o que pode danificar as partes eletrónicas.

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.

Requisitos de pilhas (Disparo Básico):
Alimentação : ⎓
Classificações das pilhas : DC 4.5 V / 0.675W
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 / 0.675W
Pilhas : 3 x 1.5 V "AAA"/LR03/AM4 (não incluído)

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.