Item: 36280
Laser 360° Instructions_9L_B
材质：80g书纸，单黑双面印刷
纸张尺寸：420*210mm
成品尺寸：140*105mm
Diecut

正面

X-SHOT LASER360° X-SHOT.COM

ZURU

360°

SENSOR HEADSETS!
MULTIPLE SENSORS - ANY DIRECTION

CASQUES MUNIS DE CAPTEURS!
CAPTEURS MULTIPLES - TOUTES LES DIRECTIONS

¡DIADEMA CON SENSORES!
VARIOS SENSORES - CUALQUIER DIRECCIÓN

8+ 2-∞ 3x AAA

GB 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; (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. **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. **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.

F Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles; (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris toute interférence pouvant causer un fonctionnement indésirable. **Avertissement :** Les changements et modifications apportés à cet appareil et non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler l'autorité de l'utilisateur à utiliser l'équipement. **REMARQUE :** Cet équipement a été testé et considéré comme étant conforme aux limites déterminées pour un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre une énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles au niveau des communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences nuisibles au niveau de la réception radio ou télévisuelle, ce qui peut être déterminé en mettant l'équipement hors et sous tension, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'interférence par une ou plusieurs des mesures suivantes :
- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Connecter l'équipement à une prise située sur un circuit différent de celui sur lequel est branché le récepteur.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté.

E Este dispositivo cumple con el artículo 15 de las Normas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC). El funcionamiento quedará sujeto a las siguientes condiciones: (1) este dispositivo puede no causar interferencias perjudiciales; (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia que reciba, incluidas interferencias que pueden causar un funcionamiento inadecuado. **Advertencia:** Los cambios o las modificaciones a esta unidad que no estén expresamente aprobados por la parte responsable del cumplimiento normativo podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo. **NOTA:** Este equipo ha sido sometido a pruebas y se concluyó que cumple con los límites para un dispositivo digital de Clase B, de acuerdo con el artículo 15 de las Normas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energía de frecuencia de radio y, si no se instala y se utiliza de acuerdo con las instrucciones, puede ocasionar interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio. Sin embargo, esto no garantiza que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se alienta al usuario a tratar de corregir la interferencia mediante una o varias de las siguientes medidas:
- Cambiar la orientación o la ubicación de la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente de aquel al cual está conectado el receptor.
- Consultar con el distribuidor o con un técnico experimentado en radio/TV para obtener asistencia.

P Este dispositivo está em conformidade com a parte 15 das regras da FCC. O funcionamento está sujeito às duas condições seguintes: (1) este dispositivo pode não causar interferências nocivas; (2) este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferências que possam causar funcionamento indesejado. **Aviso:** Alterações ou modificações a esta unidade que não sejam expressamente aprovadas pela parte responsável pela conformidade podem anular a autoridade do utilizador para operar o equipamento. **NOTA:** Este equipamento foi testado e está em conformidade com os limites para um dispositivo digital de classe B, conforme a parte 15 das regras da FCC. Estes limites são concebidos para fornecer proteção razoável contra interferências prejudiciais numa instalação residencial. Este equipamento gera, usa e pode irradiar energia de radiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode causar interferência prejudicial às comunicações de rádio. No entanto, não há nenhuma garantia de que não ocorrerá interferência numa instalação específica. Se este equipamento causar interferência prejudicial à rádio ou receção de televisão, que pode ser determinada desligando e ligando o equipamento, o utilizador é encorajado a tentar corrigir a interferência por uma ou mais das seguintes medidas:
- Reoriente ou reposicione a antena recetora.
- Aumente a separação entre o equipamento e o recetor.
- Ligue o equipamento a uma tomada num circuito diferente ao qual o recetor está ligado.
- Consulte o revendedor ou um técnico de rádio / TV para obter ajuda.

D Dieses Gerät entspricht den Bestimmungen des Abschnitts 15 der FCC-Richtlinien. Die Inbetriebnahme unterliegt den beiden nachfolgenden Betriebsbedingungen: (1) Dieses Gerät darf keine gefährlichen Störungen verursachen; (2) Dieses Gerät muss alle eingegangenen Störungen aufnehmen, einschließlich Störungen, die einen ungewollten Betriebsablauf verursachen könnten. **Warnhinweis:** Abänderungen oder Umbauten an diesem Produkt, die nicht ausdrücklich mit der Befugnis zur Einhaltung der Richtlinien durch den Verantwortlichen genehmigt wurden, könnten die Berechtigung des Nutzers zur Bedienung des Geräts aufheben. **ANMERKUNG:** Dieses Gerät ist geprüft und entspricht den Grenzwerten eines digitalen Geräts der Klasse B gemäß Abschnitt 15 der FCC-Richtlinien. Durch diese Grenzwerte wird ein angemessener Schutz vor gefährlichen Störungen in einer Wohnanlage sichergestellt. Diese Einrichtung erzeugt, verbraucht und kann Funkfrequenzenergie ausstrahlen und kann, wenn nicht gemäß den Vorschriften installiert und betrieben, schädliche Störeinflüsse auf die Hochfrequenzübertragung verursachen. Allerdings besteht keine Garantie, dass bei einer bestimmungsgemäßen Montage keine Störungen auftauchen. Sollte dieses Gerät schädliche Störungen des Rundfunk- oder Fernsehempfangs verursachen, was durch das Ein- und Ausschalten des Geräts ermittelt werden kann, wird dem Anwender empfohlen, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:
- Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder verlegen Sie diese.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Gerät und dem Empfangsgerät.
- Schließen Sie das Gerät an eine Steckdose an, die an einem anderen Stromkreis angeschlossen ist als der des Receivers.
- Wenden Sie sich an den Händler oder einen qualifizierten Radio-/Fernsehtechniker.

NL Dit apparaat voldoet aan Deel 15 van de FCC-regels. De bediening is onderhevig aan de volgende twee voorwaarden: (1) dit apparaat mag geen schadelijke interferentie veroorzaken; (2) dit apparaat moet alle ontvangen interferentie accepteren, inclusief interferentie die een ongewenste werking kan veroorzaken. **Waarschuwing:** Wijzigingen of aanpassingen aan deze eenheid die niet expliciet zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving, zouden de machtiging van de gebruiker om de apparatuur te bedienen, ongeldig kunnen maken. **NB:** Deze apparatuur is getest en er is vastgesteld dat het voldoet aan de limieten voor een digitaal apparaat van Klasse B, conform Deel 15 van de FCC-regels. Deze limieten zijn ontworpen voor het bieden van redelijke bescherming tegen schadelijke interferentie bij de installatie in een woonomgeving. Deze apparatuur genereert, gebruikt en kan radiofrequentie-energie uitstralen en kan, indien niet geïnstalleerd en gebruikt in overeenstemming met de instructies, schadelijke interferentie veroorzaken voor radiocommunicatie. Er is echter geen garantie dat interferentie niet zal optreden in een specifieke installatie. Als deze apparatuur wel schadelijke interferentie veroorzaakt voor radio- of televisie-ontvangst, wat kan worden vastgesteld door de apparatuur uit en dan weer in te schakelen, wordt de gebruiker aangemoedigd om te proberen om de interferentie te corrigeren met een of meerdere van de volgende maatregelen:
- Wijzig de richting of de locatie van de ontvangstantenne.
- Vergroot de scheidingsafstand tussen de apparatuur en de ontvanger.
- Sluit de apparatuur aan op een stopcontact in een ander circuit dan waarop de ontvanger is aangesloten.
- Raadpleeg de dealer of een ervaren radio-/televisietechnicus voor hulp.

I Questo dispositivo soddisfa la Parte 15 del Regolamenti FCC. L'impiego è soggetto alle due condizioni seguenti: (1) questo dispositivo può non causare interferenze pericolose; (2) questo dispositivo accetta qualsiasi interferenza ricevuta, incluse le interferenze che possono causare il funzionamento indesiderato. **Attenzione:** Cambi o modifiche a questa unità non espressamente approvate dalla parte responsabile della conformità potrebbero invalidare l'autorità dell'utente a impiegare la strumentazione. **NOTA:** Questa strumentazione è stata testata e ritenuta conforme ai limiti sui dispositivi digitali di Classe B, ai sensi della Parte 15 del Regolamenti FCC. Questi limiti sono concepiti per fornire una ragionevole protezione contro le interferenze pericolose in un'installazione residenziale. Questa strumentazione genera, usa e può emettere energia a radiofrequenza e, se non installato e usato secondo le istruzioni, può causare interferenze pericolose alle comunicazioni radio. Tuttavia, non c'è garanzia che le interferenze non si creino in una particolare installazione. Se questa strumentazione non causa interferenze pericolose alla ricezione televisiva o radio, che può essere determinata accendendo e spegnendo la strumentazione, l'utente è incoraggiato a provare a correggere le interferenze con una o più delle seguenti misure:
- Riorientare o riposizionare l'antenna di ricezione.
- Aumentare la distanza tra la strumentazione e il ricevitore.
- Collegare la strumentazione a una presa su un circuito diverso da quello al quale è connesso il ricevitore.
- Consultare il fornitore o un tecnico radio/TV esperto per assistenza.

RU Данное устройство соответствует части 15 Правил Федерального агентства по связи США. Устройство соответствует следующим двум требованиям: (1) данное устройство не должно создавать вредных помех; (2) данное устройство должно работать при любых помехах, включая помехи, которые могут вызвать ошибки в работе. **Предупреждение!** Внесение изменений или модификаций в данное устройство без прямого подтверждения стороной, ответственной за соблюдение нормативных требований, может привести к тому, что пользователя лишат права на эксплуатацию оборудования. **ПРИМЕЧАНИЕ.** Данное устройство прошло проверку и было признано соответствующим требованиям для цифровых устройств класса B в соответствии с частью 15 правил Федерального агентства по связи США. Эти ограничения обеспечивают разумную защиту от вредных помех в жилых помещениях. Устройство генерирует, использует и может излучать радиочастотную энергию. Если устройство установлено и используется с нарушением инструкций, оно может создавать помехи для радиосвязи. Тем не менее, мы не даем гарантию, что при выбранном вами варианте установки, устройство не будет создавать помех. Если данное устройство создает помехи для приема радио- или телевизионных передач (для проверки можно выключить и включить устройство), вы можете попробовать устранить помехи, выполнив одно или несколько перечисленных далее действий:
- Изменить ориентацию или положение приемной антенны.
- Увеличить расстояние между устройством и приемником.
- Подключить оборудование к другой розетке, кроме той, к которой подключен приемник.
- Обратиться за помощью к дилеру или опытному специалисту по теле- радиотехнике.

AR هذا الجهاز يطابق الجزء 15 من قواعد اللوائح الفيدرالية. يخضع التشغيل للشرطين التاليين:
(1) قد لا يتسبب هذا الجهاز في تشويش ضار؛
(2) يجب أن يقبل الجهاز أي تشويش يتم تلقيه، بما في ذلك التشويش الذي قد يتسبب تشغيل غير مرغوب فيه.
تحذير: قد تؤدي التغيرات أو التعديلات على هذه الوحدة التي لم يوافق عليها الطرف المسؤول عن الامتثال صراحة إلى إبطال تصريح المستخدم في تشغيل الجهاز.
ملحوظة: تم اختبار هذا الجهاز ووُجد أنه يمتثل إلى الحدود الخاصة بالأجهزة الرقمية الفئة "ب" الخاصة بالجزء 15 من القواعد الفيدرالية. صُممت هذه الحدود لتوفير حماية معقولة ضد التشويش الضار في المنشآت السكنية. يولد هذا الجهاز طاقة ترددات لاسلكية ويستخدمها ويمكن أن يشعها، وإن لم يتم تركيبه واستخدامه وفقًا للتعليمات فقد يتسبب ذلك في تشويش ضار على الاتصالات اللاسلكية. ومع ذلك، ليس هناك ما يضمن عدم حدوث تشويش في منشأة بعينها. إذا تسبب هذا الجهاز في تشويش ضار على إرسال الراديو أو التلفاز، والذي يمكن تحديده من خلال إيقاف تشغيل الجهاز ثم تشغيله، فإننا نشجع المستخدم
بمحاولة إزالة التشويش من خلال اتباع واحد أو أكثر من التدابير التالية:
- إعادة توجيه هوائي الاستقبال أو نقله.
- زيادة المسافة بين الجهاز وجهاز الاستقبال.
- توصيل الجهاز بمقبس على دائرة مختلفة عن تلك التي يتصل بها جهاز الاستقبال.
- استشارة التاجر أو فني راديو/ تلفاز ذو خبرة للمساعدة.

Zuru LLC 228 Nevada Street, El Segundo, CA 90245, + 310 529 4830
www.zuru.com

#36280 LASER 360° CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

GB **Warning.** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. Long cord. Strangulation hazard.
WARNING: Keep your blasters away from long hair while turned ON. Hair can get caught in moving parts.
WARNING. This toy does not provide protection.
ATTENTION: Please keep this packaging as it contains important information.

F **Avertissement.** Non recommandé pour les enfants de moins de 36 mois. Petites pièces. Risque d'étouffement. Long cordon. Risque d'étranglement.
AVERTISSEMENT : Maintenez vos pistolets à l'écart des cheveux longs lorsqu'ils sont allumés. Les cheveux peuvent se coincer dans les pièces mobiles.
ATTENTION . Ce jouet n'assure pas une protection.
AATTENTION : Veuillez conserver cet emballage, car il contient des informations importantes.

E **Advertencia.** No apto para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Peligro de asfixia. Cable largo. Peligro de estrangulamiento.
ADVERTENCIA: Mantenga las pistolas alejadas del cabello largo mientras estén encendidas (ON). El cabello puede quedar atrapado en las piezas móviles.
ADVERTENCIA. Este juguete no proporciona protección.
ATENCIÓN: Conserve el empaque, ya que puede contener información importante.

D **Warnhinweis.** Nicht geeignet für Kinder von unter 36 Monaten. Kleinteile. Verschluckgefahr. Lange Schnur. Erstickungsgefahr.
WARNHINWEIS: Halten Sie Ihre Strahler von langen Haaren fern, wenn auf EIN geschaltet wird. Es ist möglich, dass sich die Haare in den laufenden Bauteilen einklemmen.
WARNHINWEIS. Dieses Spielzeug bietet keinen Schutz.
ACHTUNG: Die Verpackung sollte aufbewahrt werden, da sie wichtige Informationen enthält.

I **Attenzione.** Non adatto a bambini al di sotto dei 36 mesi. Parti piccole. Pericolo di soffocamento. Cavo lungo. Pericolo di strangolamento.
AVVERTENZE: Tenere le pistole lontano dai capelli lunghi quando sono accese. I capelli possono restare intrappolati nelle parti mobili.
AVVERTIMENTO. Questo giocattolo non fornisce protezione.
ATTENZIONE: Conservare la presente confezione: contiene informazioni importanti.

AR تحذير: غير مناسب للأطفال أقل من 36 شهر. أجزاء صغيرة. خطر الاختناق. سلك طويل. خطر الخنق.
تحذير: أبعد أجهزة البلاستر بعيدًا عن الشعر الطويل أثناء تشغيلها، حيث يمكن أن يعلق الشعر في الأجزاء المتحركة.
تحذير: هذه اللعبة لا توفر الحماية.
تنبيه: يرجى الاحتفاظ بهذه الأغلفة لأنها تتضمن معلومات مهمة.

P **Aviso.** Não é adequado para crianças com menos de 36 meses. Peças pequenas. Perigo de asfixia. Cabo longo. Perigo de estrangulamento.
AVISO: Mantenha as suas Pistolas longe de cabelo longo quando ligadas. O cabelo pode ficar preso nas partes móveis.
AVISO. Este brinquedo não oferece proteção.
ATENÇÃO: Por favor, mantenha esta embalagem uma vez que contém informação importante.

NL **Waarschuwing.** Niet geschikt voor kinderen van jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lang snoer. Verwurgingsgevaar.
WAARSCHUWING: Houw uw blasters weg van lang haar wanneer het is INGESCHAKELD. Haar kan gegrepen worden door bewegende delen.
WAARSCHUWING. Dit speelgoed biedt geen bescherming.
OPGELET: Bewaar deze verpakking omdat het belangrijke informatie bevat.

RU **Предупреждение!** Игрушка не предназначена для детей младше 3 лет. В комплект входят мелкие детали. Ребенок может проглотить их и задохнуться. В комплект входит длинный шнур. Ребенок может запутаться и задушить себя.
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Держите включенные бластеры подальше от длинных волос. Волосы могут попасть в движущиеся части бластера.
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. Эта игрушка не обеспечивает защиту.
ВНИМАНИЕ! Пожалуйста, сохраните данную упаковку, поскольку она содержит важную информацию.

AAA/LR03 X6

- GB 1.5v AAA/LR03 Alkaline Batteries Required. BATTERIES NOT INCLUDED.
- F Piles alcalines AAA/LR03 1.5 V requises. PILES NON INCLUSES.
- E 1.5 v AAA/LR03 Se necesitan baterías alcalinas. NO INCLUYE BATERÍAS.
- P Pilhas alcalinas 1.5 v AAA/LR03 necessárias. PILHAS NÃO INCLUÍDAS.
- D 1.5 V AAA/LR03 Alkalibatterien erforderlich. BATTERIEN SIND NICHT IM LIEFERUMFANG ENTHALTEN.
- NL 1.5v AAA/LR03-alkalinebatterijen vereist. BATTERIJEN NIET MEEGELEVERD.
- I Servono batterie alcaline AAA/LR03 da 1.5 v. BATTERIE NON INCLUSE.
- RU Требуются щелочные батарейки 1.5 В AAA/LR03. БАТАРЕЙКИ НЕ ВХОДЯТ В КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ.
- AR مطلوب بطاريات قلوية حجم 1.5 فولت AAA/LR03. البطاريات غير متضمنة.

GB CHANGING THE BATTERIES
Insert 3xAAA/LR03 alkaline batteries (not included in pack).
Note: Batteries should only be handled by an adult and kept away from children.
a) Using a crosshead screwdriver, unscrew the screw on the battery cover and remove the batteries. Remove the old batteries and replace with the following: 3x AAA/LR03 alkaline batteries. Pay attention to the – and + signs on the batteries and on your blaster, ensuring these are aligned when inserting into the battery case.
b) Place the battery cover back on and screw tightly closed.
TIP: If your blaster light is more dark than when you first got it, it'll mean its batteries are running low. 3x AAA/LR03 batteries will last approximately 480 minutes.

F REMPLACEMENT DES PILES
Insérez 3 piles AAA/LR03 alcalines (non incluses dans l'emballage).
Remarque : Les piles doivent être uniquement manipulées par un adulte et conservées hors de portée des enfants.
a) À l'aide d'un tournevis cruciforme, dévissez la vis du couvercle du compartiment des piles. Enlevez les anciennes piles et remplacez-les par : 3 piles alcalines AAA/LR03 de 1,5 V. Prêtez attention aux signes – et + sur les piles et sur votre lanceur, et assurez-vous qu'ils sont alignés lorsque vous insérez les piles.
b) Remettez le couvercle du compartiment des piles en place et vissez.
CONSEIL : Si la lumière de votre pistolet est plus sombre que lorsque vous l'avez utilisé pour la première fois, cela signifie que ses piles sont déchargées. 3 piles AAA/LR03 dureront environ 480 minutes.

P MUDAR AS PILHAS
Inserir as pilhas alcalinas LR03/3xAAA (não incluídas no pacote).
Nota: Baterias só devem ser manipuladas por um adulto e mantidas longe das crianças.
a) usando uma chave de fendas de cabeça cruzada, desaperte o parafuso da tampa das pilhas e remova as mesmas. Retire as pilhas antigas e substitua pelo seguinte: 3 x pilhas alcalinas AAA/LR03. Preste atenção para aos sinais – e + sobre as baterias e no seu lançador, garantindo que estes estão alinhados quando inserir no compartimento das pilhas.
b) Coloque a tampa da bateria volta e aperte o parafuso de forma firme.
DICA: Se a sua luz de explosão estiver mais escura do que quando a comprou, isso significa que as suas pilhas estão fracas. 3 pilhas AAA/LR03 durarão aproximadamente 480 minutos.

NL DE BATTERIJEN VERWISSELEN
Plaats 3xAAA/LR03-alkalinebatterijen (niet meegeleverd).
NB: Batterijen moeten worden behandeld door een volwassene en moeten uit de buurt van kinderen worden gehouden.
a) Schroef met gebruik van een kruiskopschroevendraaier de schroef op de batterijkap los en verwijder de batterijen. Verwijder de oude batterijen en vervang door het volgende: 3x AAA/LR03-alkalinebatterijen. Let op de tekens – en + op de batterijen en op uw Blaster, waarbij u ervoor zorgt dat deze worden uitgelijnd bij het plaatsen in de batterijhouder.
b) Plaats de batterijkap er weer op en schroef het stevig dicht.
TIP: Als het lampje van uw blaster donkerder is dan toen u het net had, betekent dit dat de batterijen op beginnen te raken. 3x AAA/LR03-batterijen gaan ongeveer 480 minuten mee.

RU ЗАМЕНА БАТАРЕЕК
Вставьте 3 щелочные батарейки AAA/LR03 (не входят в комплект).
Примечание. Вставлять и менять батарейки должны только взрослые. Хранить батарейки следует в недоступном для детей месте.
а) С помощью крестообразной отвертки открутите винт на крышке отсека для батареек. Извлеките старые батареи и замените их на: 3 щелочные батарейки AAA/LR03. Обратите внимание на знаки «-» и «+» на батарейках и на взрыватель, следя за тем, чтобы при установке батареек они совпадали.
б) Установите крышку отсека на место и плотно закрутите винты.
СОВЕТ. Если свет бластера темнее, чем при покупке игрушки, значит, батарейки разряжены. 3 батарейки типа AAA/LR03 работают около 480 минут.

E CAMBIO DE LAS BATERÍAS
Inserte 3 baterías alcalinas AAA/LR03 (no incluidas en el paquete).
Nota: Solo los adultos pueden manipular baterías y deben mantenerlas alejadas de los niños.
a) Con un destornillador Phillips, desatornille el tornillo que se encuentra en la tapa del compartimento de las baterías y quite las baterías. Quite las baterías usadas y reemplácelas con lo siguiente: Tres baterías alcalinas AAA/LR03. Preste atención a los signos – y + en las baterías y en el lanzador, y asegúrese de que estén alineados al insertarlas en la caja de las baterías.
b) Vuelva a colocar la tapa del compartimento de las baterías y atorníllela firmemente para cerrarla.
CONSEJO: Si la luz de la pistola es más oscura que cuando recién la adquirió, significa que las baterías se están agotando. Las tres baterías AAA/LR03 durarán aproximadamente 480 minutos.

D BATTERIEWECHSEL
Legen Sie 3xAAA/LR03 Alkalibatterien ein (nicht im Lieferumfang enthalten).
Hinweis: Das Handhaben der Batterien sollte nur von einem Erwachsenen erfolgen und nicht von Kindern durchgeführt werden.
a) Entfernen Sie mit einem Kreuzschlitzschraubendreher die Schraube am Batteriedeckel und nehmen Sie die Batterien heraus. Nehmen Sie die alten Batterien heraus und ersetzen Sie diese durch die nachstehend aufgeführten: 3x AAA/LR03 Alkali-Batterien. Achten Sie auf die – und + Markierungen an den Batterien und an Ihrem Blaster und überprüfen Sie, ob diese beim Einsetzen in das Batteriefach in der richtigen Position sind.
b) Den Batteriedeckel wieder aufsetzen und fest verschrauben.
HINWEIS: Falls Ihr Strahlerlicht dunkler ist als bei der ersten Inbetriebnahme, bedeutet das, dass die Batterien schwach sind. 3x AAA/LR03 Batterien haben eine Laufzeit von ca. 480 Minuten.

I SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE
Inserire 3 batterie alcaline AAA/LR03 (incluse nella confezione).
Nota: Le batterie devono essere maneggiate solo da un adulto e tenute fuori dalla portata dei bambini.
a) Usare un cacciavite a stella, svitare la vite sulla copertura delle batterie e rimuovere le batterie. Rimuovere le vecchie batterie e sostituire con quanto segue: 3 batterie alcaline AAA/LR03. Attenzione ai segni – e + sulle batterie e sul vostro lanciatore, assicuratevi che siano allineate al momento dell'inserimento nell'alloggiamento delle batterie.
b) Riposizionare la copertura delle batterie e chiudere riavvitando per bene la vite.
CONSIGLIO: Se la luce della vostra pistola è più scura rispetto a prima, vuol dire che le batterie si stanno scaricando. Le 3 batterie AAA/LR03 dureranno circa 480 minuti.

AR تغيير البطاريات
أدخل 3 بطاريات قلوية حجم AAA/LR03 (غير متضمنة داخل العلبة).
ملحوظة: ينبغي أن يتعامل البالغين فقط مع البطاريات وتحفظ بعيدًا عن الأطفال.
أ) يمكن فك المسمار على غطاء البطارية باستخدام مفك كروسهيد ونزع البطاريات. انزع البطاريات القديمة واستبدلها والاستبدال بـ 3 بطاريات قلوية حجم AAA/LR03. انتبه إلى علامتي - و + على البطاريات وعلى البلاستر لضمان محاذاتهم عند الإدخال في حيز البطاريات.
ب) أعد غطاء البطارية وأحكم تثبيت المسمار.
نصيحة: إن كان ضوء البلاستر أكثر ظلامًا من مرة الشراء الأولى فهذا يعني ذلك أن البطاريات ضعيفة. سوف تدوم 3 بطاريات قلوية حجم AAA/LR03 لمدة 480 دقيقة.

GB BATTERY SAFETY INFORMATION
Batteries are classified as small parts and should be kept away from small children and children who are prone to putting things in their mouths. If battery is swallowed, see a doctor immediately and have your doctor call a poison control centre.
In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard(carbon-zinc), or rechargeable(Ni-Cd, Ni-MH, etc) batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity(+ and -).
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

E INFORMACIÓN DE SEGURIDAD DE LAS BATERÍAS
Las baterías están clasificadas como piezas pequeñas y deben mantenerse fuera del alcance de niños pequeños y de niños propensos a colocarse objetos en la boca. En caso de que se trague una batería, consulte a un médico de inmediato y pídale que llame al centro de intoxicaciones más cercano.
En circunstancias excepcionales, es posible que las baterías goteen líquidos que pueden ocasionar lesiones por quemadura química o bien arruinar el producto. Para evitar derrames de las baterías:
- No se deben recargar las baterías no recargables.
- Las baterías recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas.
- Las baterías recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- No combine baterías usadas con baterías nuevas.
- No combine baterías alcalinas, estándar (de cinc-carbono) y recargables (níquel-cadmio, níquel-metal hidruro).
- Solo se recomienda el uso de baterías del mismo tipo o equivalente.
- Las baterías deben insertarse con la polaridad correcta (signos + y -).
- Las baterías agotadas deben retirarse del producto.
- Las terminales de suministro no deben entrar en corto circuito.
- Deseche las baterías de la forma adecuada.
- No arroje este producto al fuego para desecharlo. Es posible que las baterías en el interior presenten fugas o exploten.

D SICHERHEITSHINWEISE FÜR BATTERIEN
Die Batterien gelten als kleine Teile und sollten von Kleinkindern und Kindern, die dazu neigen, Dinge in den Mund zu nehmen, ferngehalten werden. Wenn eine Batterie verschluckt wird, ist unverzüglich ein Facharzt aufzusuchen und Ihr Arzt sollte eine Giftnotrufzentrale anrufen.
In Ausnahmefällen können bei auslaufenden Batterien möglicherweise gefährliche Flüssigkeiten austreten, die zu einer chemischen Verätzung führen oder Ihr Produkt beschädigen könnten. Um das Auslaufen der Batterie zu vermeiden sollten Sie die folgenden Maßnahmen ergreifen:
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht erneut aufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Produkt herausgenommen werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden.
- Verwenden Sie keine gebrauchten und neuwertigen Batterien miteinander.
- Verwenden Sie keine Alkali-, Standard- (Kohlenstoff-Zink) oder wiederaufladbaren (Ni-Cd, Ni-MH, etc.) Batterien miteinander.
- Verwenden Sie nur Batterien desselben oder gleichwertigen Typs gemäß den Anweisungen.
- Die Batterien sind mit der vorgeschriebenen Polarität (+ und -) einzusetzen.
- Verbrauchte Batterien müssen aus dem Produkt herausgenommen werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Entsorgen Sie die Batterien fachgerecht.
- Entsorgen Sie dieses Produkt nicht in einem Feuer. Das Innere der Batterien kann explodieren oder auslaufen.

F CONSIGNES DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES
Les piles sont considérées comme des petites pièces et doivent être conservées hors de la portée des jeunes enfants et des enfants susceptibles de mettre des choses dans leur bouche. En cas d'ingestion de piles, consultez immédiatement un médecin et demandez-lui de contacter un centre antipoison.
Dans certaines circonstances exceptionnelles, les piles peuvent subir une fuite de fluides susceptibles de causer une brûlure chimique ou endommager le produit. Pour éviter la fuite des piles :
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent seulement être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Ne mélangez pas des piles neuves avec des vieilles piles.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, des piles normales (carbone-zinc) ou des piles rechargeables (nickel-cadmium, nickel-hydrure métallique, etc.).
- Utilisez uniquement des piles identiques ou de types équivalents.
- Les piles doivent être insérées en respectant leur polarité (+ et -).
- Les piles vides doivent être retirées du produit.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Éliminez les piles en toute sécurité.
- Ne jetez pas ce produit dans un feu. Les piles contenues à l'intérieur peuvent exploser ou couler.

P INFORMAÇÕES DE SEGURANÇA DAS PILHAS
As pilhas são classificadas como peças pequenas e devem ser mantidas longe de crianças pequenas e crianças que são propensas a colocar as coisas nas suas bocas. Se a pilha for engolida, consulte um médico imediatamente e peça ao seu médico para contactar um centro de controlo de venenos.
Em circunstâncias excecionais, as baterias podem vazar fluidos que podem causar uma lesão química ou arruinar o seu produto. Para evitar fugas da pilha:
- As pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- As baterias recarregáveis devem ser removidas do produto antes de serem carregadas.
- As baterias recarregáveis só devem ser carregadas com supervisão adulta.
- Não misture pilhas velhas e novas.
- Não misture pilhas alcalinas, padrão (carbono-zinco) ou recarregáveis (Ni-CD, Ni-MH, etc.).
- Devem ser utilizadas apenas pilhas do mesmo tipo ou equivalentes, conforme recomendado.
- As pilhas devem ser inseridas com a polaridade correta (+ e -).
- As pilhas esgotadas devem ser removidas do produto.
- Os terminais de alimentação não devem estar em curto-circuito.
- Elimine as pilhas com segurança.
- Não elimine este produto numa fogueira. As baterias dentro podem explodir ou vazar.

NL INFORMATIE OVER BATTERIJVEILIGHEID
Batterijen zijn geclassificeerd als kleine delen en moeten weg worden gehouden van kleine kinderen en kinderen die geneigd zijn om dingen in hun mond te stoppen. Als de batterij wordt ingeslikt, moet u onmiddellijk een dokter raadplegen en uw dokter een gifcentrum laten bellen.
Onder uitzonderlijke omstandigheden kan er vloeistof lekken uit batterijen wat een chemische brandwond kan veroorzaken of uw product kan verpesten. Voor het vermijden van lekkage van de batterij:
- Niet-oplaadbare batterijen moeten niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen moeten worden verwijderd uit het product voorafgaand aan opladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik geen alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (Ni-Cd, Ni-MH, enz.) batterijen door elkaar.
- Alleen batterijen van hetzelfde of een vergelijkbaar type als aanbevolen mogen worden gebruikt.
- Batterijen moeten worden geplaatst met de juiste polariteit (+ en -).
- Uitgeputte batterijen moeten worden verwijderd uit het product.
- De voedingsklemmen mogen niet worden kortgesloten.
- Gooi batterijen op een veilige manier weg.
- Gooi dit product niet weg in vuur. De batterijen hierin kunnen exploderen of lekken.

反面

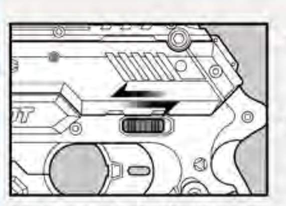
I INFORMAZIONI DI SICUREZZA DELLE BATTERIE
Le batterie sono classificate come piccole parti e devono essere tenute fuori dalla portata dei bambini piccoli e dei bambini che tendono a mettere gli oggetti in bocca. Se si ingoia una batteria, consultare immediatamente un dottore e chiedere di contattare il centro antiveleni.
In casi eccezionali, le batterie possono perdere fluidi che possono causare ustione chimica o rovinare il prodotto. Per evitare che le batterie subiscano perdite:
- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal prodotto prima di essere caricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere caricate solo sotto la supervisione degli adulti.
- Non usare vecchie e nuove batterie insieme.
- Non usare batterie alcaline, standard (zinco-carbonio), o ricaricabili (Ni-Cd, Ni-MH, ecc.) insieme.
- Si raccomanda di usare solo batterie dello stesso tipo o di tipo equivalente.
- Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità (+ e -).
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal prodotto.
- I terminali di erogazione non devono essere in corto.
- Smaltire le batterie in modo sicuro.
- Non buttare questo prodotto nel fuoco. Le batterie al suo interno potrebbero esplodere o perdere.

RU ИНФОРМАЦИЯ О БЕЗОПАСНОСТИ БАТАРЕЕК
Батарейки являются мелкими деталями, которые должны храниться в недоступном месте для детей, которые могут положить их в рот. При проглатывании батареи немедленно обратитесь к врачу и попросите врача провести токсикологическую проверку.
В исключительных случаях из батареек может вытекать жидкость, которая может причинить химический ожог или испортить устройство. Чтобы избежать протекания батареек:
- Не пытайтесь заряжать батарейки, не предназначенные для повторной зарядки.
- Аккумуляторы следует перед зарядкой вынуть из устройства.
- Батарейки необходимо менять только под присмотром взрослых.
- Не смешивайте старые и новые батарейки.
- Не смешивайте щелочные, стандартные (углерод-цинковые) или перезаряжаемые (Ni-Cd, Ni-MH и пр.) батарейки.
- Следует использовать только батарейки рекомендованного типа или их эквиваленты.
- Батарейки необходимо устанавливать с учетом полярности (+ и -).
- Разряженные батареи следует вытащить из устройства.
- Клеммы питания не должны быть замкнуты накоротко.
- Утилизировать батарейки нужно безопасным способом.
- Не бросайте батарейки в огонь. Батарейки могут взрываться или протечь.

AR معلومات عن سلامة البطارية
تصنف البطاريات كأجزاء صغيرة ويجب إبعادها عن متناول الأطفال الصغار والأطفال المعرضين لوضع الأشياء في أفواههم. في حالة ابتلاع البطارية فاستشر الطبيب فورًا واطلب من طبيبك الاتصال بمركز لمكافحة السموم.
قد تتسبب البطاريات، في الحالات الاستثنائية، في تسرب السوائل التي يمكن أن تسبب إصابة كيميائية بحروق أو تلف منتجك. لتجنب تسرب البطاريات:
- لا يمكن إعادة شحن البطاريات غير القابلة لإعادة الشحن.
- يمكن نزع البطاريات القابلة لإعادة الشحن من المنتج قبل إعادة شحنها.
- يجب شحن البطاريات تحت إشراف البالغين فقط.
- لا تخلط البطاريات القديمة بالجديدة.
- لا تخلط بين البطاريات القلوية أو القياسية (كربون-زنك) أو القابلة لإعادة الشحن (نيكل كادميوم أو نيكل-هيدريد، إلخ).
- لا تُستخدم إلا بطاريات من نفس النوع أو نوع مماثل حسب الموصى به.
- يجب إدخال البطاريات بالقطبية الصحيحة (+ أو -).
- يجب نزع البطاريات المستهلكة من المنتج.
- لا يتم تقصير دائرة أطراف وصل مأخذ الإمداد.
- تخلص من البطاريات بطريقة آمنة.
- لا تتخلص من هذا المنتج بالحرق، قد تنفجر البطاريات المدخلة أو تتسرب.

1

GB WEAR 360°-HEADSET WITH MULTIPLE SENSORS
F ENFILEZ LE CASQUE 360° MUNIS DE CAPTEURS
E UTILICE LA DIADEMA 360° CON VARIOS SENSORES
P USE O AURICULAR 360 ° COM MÚLTIPLOS SENSORES
D EIN 360°-HEADSET MIT MEHREREN SENSOREN BENUTZEN
NL DRAAG EEN 360°-HEADSET MET MEERDERE SENSOREN
I INDOSSARE L'HEADSET A 360° CON SENSORI MULTIPLI
RU НАДЕНЬТЕ ГАРНИТУРУ 360° С НЕСКОЛЬКИМИ ДАТЧИКАМИ
AR ارتدي عدة الرأس 360° متعددة المستشعرات



2

GB SLIDE THE BUTTON TO TURN ON/OFF YOUR BLASTER
NOTE: When you turn ON the blaster you will be notified by a booting sound and are automatically entering the regular play mode after the booting is completed. Don't forget to turn off your blaster while you are not playing to save battery power. When no signal is received for 8 minutes, the blaster will send a shutdown sound and all LEDs will go out to enter standby mode.

F FAITES GLISSER LE BOUTON POUR ALLUMER/ÉTEINDRE VOTRE PISTOLET
REMARQUE : Lorsque vous allumerez le pistolet, vous serez averti(e) par un son de démarrage et le mode de jeu normal débutera automatiquement une fois que l'initialisation sera terminée.
N'oubliez pas d'éteindre votre pistolet lorsque vous ne jouez pas pour économiser les piles. Si aucun signal n'est reçu pendant 8 minutes, le pistolet produira un son d'arrêt et tous les voyants s'éteindront pour passer en mode veille.

E DESLICE EL BOTÓN PARA ENCENDER O APAGAR LA PISTOLA
NOTA: Cuando encienda (ON) la pistola, se le avisará con un sonido de inicio, e ingresará automáticamente en el modo de juego regular una vez que finalice el inicio.
No olvide apagar su pistola cuando no esté jugando para ahorrar batería. Cuando no se recibe señal durante ocho minutos, la pistola enviará un sonido de apagado y todos los indicadores LED se apagarán e ingresarán al modo de espera.

D DRÜCKEN SIE DIE SCHALTASTE, UM IHREN STRAHLER EIN- ODER AUSZUSCHALTEN
ANMERKUNG: Nach dem Einschalten des Strahlschalters werden Sie durch einen Start ton benachrichtigt und gehen nach Abschluss des Startvorgangs automatisch wieder in den normalen Wiedergabemodus über. Vergessen Sie nicht, Ihren Strahler auszuschalten, wenn Sie gerade nicht spielen, um die Batteriekapazität zu schonen. Wenn 8 Minuten lang kein Signal eingeht, gibt der Strahler einen Abschaltton ab und alle LEDs gehen aus, um in den Standby-Modus zu wechseln.

I SPOSTARE IL PULSANTE PER ACCENDERE O SPEGNERE LA PISTOLA
NOTA: Se si accende la pistola sarete avvisati da un suono di avvio e sarete automaticamente in modalità di gioco regolare dopo che l'avvio è completo.
Non dimenticate di spegnere la pistola quando non giocate per non consumare la batteria. Se il segnale non sarà ricevuto per 8 minuti, la pistola invierà il suono di spegnimento e tutti i LED si spegneranno per entrare in modalità standby.

AR حرك زر تشغيل/ إيقاف تشغيل البلاستر الخاص بك
ملحوظة: عند تشغيل البلاستر سوف يتم إخطارك بصوت التمهيد للتشغيل ثم يدخل البلاستر تلقائيًا في نمط اللعب بعد اكتمال التمهيد.
لا تنس إيقاف تشغيل البلاستر عند عدم اللعب لتوفير طاقة البطارية. عند عدم تلقي إشارة خلال 8 دقائق، سوف يطلق البلاستر صوت إيقاف التشغيل وسوف تدخل أضواء الليد في نمط الاستعداد.

P DESLIZE O BOTÃO PARA LIGAR/DESLIGAR A SUA PISTOLA
NOTA: Quando ligar a Pistola, será notificado por um som de inicialização e está a entrar automaticamente no modo de reprodução regular após a inicialização estar concluída.
Não se esqueça de desligar a Pistola enquanto não estiver a jogar para poupar energia das pilhas. Quando nenhum sinal for recebido por 8 minutos, a Pistola enviará um som de desligamento e todos os LED se apagam para entrar no modo de espera.

NL SCHUIF DE KNOP OM UW BLASTER IN/UIT TE SCHAKELEN
NB: Wanneer u de blaster INSCHAKELT, wordt u geïnformeerd door een opstartgeluid en gaat u automatisch naar de normale speelmodus nadat het opstarten is voltooid.
Vergeet niet om uw blaster uit te schakelen wanneer u niet speelt om batterijspanning te besparen. Wanneer gedurende 8 minuten geen signaal wordt ontvangen, stuurt de blaster een uitschakelgeluid en alle LED-lampjes gaan uit om naar de modus Stand-by te gaan.

RU СДВИНЬТЕ КНОПКУ, ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ/ВЫКЛЮЧИТЬ БЛАСТЕР
ПРИМЕЧАНИЕ. При включении бластера подается звуковой сигнал, и после загрузки вы автоматически попадаете в режим обычной игры.
Не забудьте отключать бластер, пока вы не играете, чтобы сэкономить заряд батареек. При отсутствии сигнала в течение 8 минут, бластер подает сигнал об отключении, все светодиоды гаснут и он переходит режим ожидания.

3

GB PRESS TEAM-SWITCH BUTTON TO CHOOSE TEAM
NOTE: Every time you press the team-switch button the team indicator light switches color (red, blue, yellow & green) and is accompanied by a sound effect. Players of the same team color can not shoot each other but only members of other teams. Select team color before starting to blast. The yellow team color enables an all vs. all modus.

F APPUYEZ SUR LE BOUTON DE CHANGEMENT D'ÉQUIPE POUR CHOISIR VOTRE ÉQUIPE
REMARQUE : Chaque fois que vous appuyez sur l'interrupteur du choix de l'équipe, le voyant de l'équipe change de couleur (rouge, bleu, jaune et vert) et s'accompagne d'un effet sonore. Les joueurs ayant la même couleur d'équipe ne peuvent pas s'attaquer mutuellement, ils peuvent uniquement tirer sur les membres des autres équipes. Sélectionnez la couleur de l'équipe avant de commencer à tirer.
La couleur d'équipe jaune permet de jouer à un mode chacun pour soi.

E PRESIONE EL BOTÓN SELECTOR DE EQUIPO PARA ELEGIR EL EQUIPO
NOTA: Cada vez que presiona el botón selector de equipo, la luz indicadora de equipo cambia de color (rojo, azul, amarillo y verde) y va acompañada de un efecto de sonido. Los jugadores del mismo color de equipo no pueden dispararse entre sí, solo a los integrantes de los otros equipos. Seleccione el color de equipo antes de comenzar a lanzar.
El equipo de color amarillo permite un modo de todos contra todos.

D DRÜCKEN SIE DIE TEAMWECHSEL-TASTE, UM EIN TEAM AUSZUWÄHLEN
ANMERKUNG: Jedes Mal, wenn Sie die Mannschaftswechsel-Taste drücken, ändert die Team-Kontrollleuchte ihre Farbe (rot, blau, gelb und grün) und wird von einem Soundeffekt ergänzt. Spieler mit der gleichen Teamfarbe können nicht aufeinander schießen, sondern nur auf Spieler aus anderen Teams. Wählen Sie die Teamfarbe, bevor Sie mit dem Schießen anfangen.
Die gelbe Teamfarbe ermöglicht einen Alle-gegen-Alle-Modus.

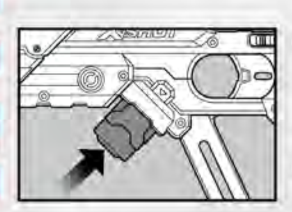
I PREMERE IL PULSANTE CAMBIO SQUADRA PER SCEGLIERE LA SQUADRA
NOTA: Ogni volta che si preme il pulsante per il cambio di squadra, l'indicatore luminoso cambia colore (rosso, blu, giallo e verde) ed è accompagnato da un effetto sonoro. I giocatori dello stesso colore di squadra non possono spararsi tra di loro, ma solo ai membri delle altre squadre. Selezionare il colore della squadra prima di cominciare a sparare.
Il colore di squadra giallo permette la modalità tutti contro tutti.

P PRESSIONE O BOTÃO DE EQUIPA PARA ESCOLHER A EQUIPE
NOTA: Cada vez que pressiona o botão de equipa, a luz indicadora da equipa muda de cor (vermelho, azul, amarelo e verde) e é acompanhada por um efeito sonoro. Os jogadores da mesma cor da equipa não podem atirar uns nos outros, mas apenas membros de outras equipas. Selecione a cor da equipa antes de começar a disparar.
A cor amarela da equipa permite um modo todos contra todos.

NL DRUK OP DE TEAM-SCHAKELKNOP OM EEN TEAM TE KIEZEN
NB: Bij elke keer dat u op de team-schakelknop drukt, wijzigt de kleur van het team-indicatielampje (rood, blauw, geel en groen) en dit gaat vergezeld van een geluidseffect. Spelers van dezelfde teamkleur kunnen niet op elkaar schieten, maar alleen op leden van een ander team. Selecteer de teamkleur voordat u begint met schieten.
De gele teamkleur schakelt een modus van iedereen tegen iedereen in.

RU НАЖМИТЕ КНОПКУ СМЕНЫ КОМАНДЫ, ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ КОМАНДУ
ПРИМЕЧАНИЕ. При каждом нажатии кнопки смены команды, индикатор команды меняет цвет (красный, синий, желтый и зеленый) и подается звуковой сигнал. Игроки команды одного цвета не могут стрелять друг в друга. Они могут стрелять только в членов других команд. Перед началом игры выберите цвет команды.
Желтый цвет команды — это игра всех против всех.

AR اضغط مفتاح الفريق TEAM-SWITCH لاختيار الفريق
ملحوظة: في كل مرة تضغط على مفتاح الفريق سوف يتبدل ضوء المؤشر الفريق باللون (الأحمر أو الأزرق أو الأصفر أو الأخضر) ويرافق الضوء مؤثر صوتي. لا يمكن للاعبين ذوي لون الفريق الواحد الإطلاق على بعضهم البعض بل فقط أفراد الفريق الأخرى. اختر لون الفريق قبل البدء في الإطلاق.
يمكن الفريق ذو اللون الأصفر نمط الكل ضد الكل.



4

GB PRESS BUTTON TO LOAD LASER ROUNDS.
REGULAR GAME-PLAY & HYPER MODE:
When the blaster is turned on the regular mode begins. In the regular mode after pressing the reload button you can fire 12 laser blasts and then have to reload again. After 3 minutes of regular game-play the LED lights indicating the team color start blinking. At this point, by pressing the reload button very short you can remain in the regular game-play mode. If you press the button for about 2 seconds you can enter the Hyper Mode and get notified by an additional sound effect. The Hyper Mode is active for one ammunition round of 3 Hyper Blasts that cause twice the damage as regular blasts. After the 3 Hyper Blasts, press the reload button and return to regular game-play.

F APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR CHARGER LES CARTOUCHES LASER.
JEU ORDINAIRE ET MODE HYPER :
Lorsque le pistolet est allumé, le mode normal commence. Dans le mode normal, après avoir appuyé sur le bouton de recharge, vous pouvez tirer 12 tirs laser avant de devoir recharger à nouveau. Après 3 minutes de jeu normal, les voyants indiquant la couleur de l'équipe commencent à clignoter. À ce stade, il suffit d'appuyer brièvement sur le bouton de recharge pour rester dans le mode de jeu normal. Si vous appuyez sur le bouton pendant environ 2 secondes, vous pouvez accéder au mode hyper qui sera confirmé par un effet sonore supplémentaire. Le mode hyper est active des cartouches de 3 hyper-tirs qui infligent deux fois plus de dégâts que les tirs réguliers. Après les 3 hyper-tirs, appuyez sur le bouton de recharge et revenez en mode normal.

E PRESIONE EL BOTÓN PARA CARGAR MUNICIONES DE LÁSER.
JUEGO REGULAR Y MODO SÚPER:
Cuando se enciende la pistola y comienza el modo regular. En el modo regular, después de presionar el botón de recarga, puede disparar doce tiros láser y, luego, debe volver a recargar. Tras tres minutos de juego regular, las luces LED que indican el color de equipo comienzan a parpadear. En este momento, al presionar el botón de recarga brevemente puede permanecer en el modo de juego regular. Si presiona el botón durante alrededor de dos segundos, puede ingresar en el modo súper y recibir un aviso por medio de un efecto de sonido adicional. El modo súper está activo durante un cartucho de municiones de tres supertiros que causan el doble de daño que los tiros regulares. Después de tres supertiros, presione el botón de recarga y vuelva al juego regular.

D DRÜCKEN SIE DIE TASTE, UM DEN LASER AUFZULADEN.
NORMALES SPIEL & HYPER-MODUS:
Wenn der Strahler eingeschaltet wird, beginnt der Normalbetrieb. Im Normalbetrieb können Sie nach dem Betätigen der Reload-Taste 12 Laserblitze abfeuern und müssen dann erneut nachladen. Die LED-Leuchten, die die Teamfarbe anzeigen, beginnen nach 3 Minuten normaler Spielzeit zu blinken. An dieser Stelle können Sie durch kurzes Drücken des Reload-Buttons im Normalbetrieb weiterspielen. Wenn Sie die Taste ca. 2 Sekunden lang drücken, können Sie zum Hyper-Modus wechseln und sich durch einen zusätzlichen Geräuscheffekt benachrichtigen lassen. Der Hyper-Modus ist für eine Munitionsrunde von 3 Hyperblitzen eingeschaltet, die doppelt so viel Schaden verursacht wie normale Sprengungen. Nach den 3 Hyper Blasts, drücken Sie die Reload-Taste und kehren zum regulären Spielverlauf zurück.

I PREMERE IL PULSANTE PER CARICARE I ROUND LASER.
MODALITÀ DI GIOCO REGOLARE E IPER:
Quando la pistola viene accesa, si avvia in modalità regolare. In modalità regolare, dopo aver premuto il pulsante per ricaricare, è possibile usare 12 cartucce laser per poi dover ricaricare di nuovo. Dopo 3 minuti di gioco in modalità regolare, le luci LED che indicano il colore della squadra cominciano a lampeggiare. A questo punto, premendo brevemente il pulsante ricarica è possibile rimanere in modalità di gioco regolare. Se si preme il pulsante per circa 2 secondi è possibile attivare la Modalità Iper, notificata con un effetto sonoro aggiuntivo. La modalità Iper è attiva per una solo round di ricarica fatto di 3 colpi Iper che causeranno il doppio dei danni in modalità regolare. Dopo i 3 colpi Iper, premere il pulsante di ricarica e tornare in modalità di gioco regolare.

AR عليك التعبئة مرة أخرى. بعد 3 دقائق من اللعب العادي يبدأ ضوء الليد الذي يبين لون الفريق في الومض.
عند هذه النقطة يمكنك البقاء على وضع اللعب العادي بالضغط ضغطة قصيرة جدًا على زر إعادة التعبئة. عند الضغط على الزر لمدة 2 ثانية تقريبًا فسوف تتمكن من الدخول لنمط اللعب المفرط وسوف يتم إخطارك بمؤثر صوتي. تكون الذخيرة في نمط اللعب المفرط من ثلاث طلقات مفرطة يمكن أن تسبب ضعف الأضرار التي تسببها الطلقات العادية. بعد إطلاق الثلاث طلقات اضغط على زر إعادة التعبئة وعد إلى نمط اللعب العادي.

P PRESSIONE O BOTÃO PARA CARREGAR RODADAS LASER.
JOGO REGULAR & MODO HYPER:
Quando a Pistola é ligada, o modo normal começa. No modo regular, depois de pressionar o botão de recarga, pode fazer 12 disparos de laser e, em seguida, tem que recarregar novamente. Após 3 minutos de jogo regular, as luzes LED indicando a cor da equipa começam a piscar. Neste ponto, pressionando o botão de recarga de forma muito curta, pode permanecer no modo de jogo regular. Se pressionar o botão por cerca de 2 segundos, pode entrar no modo Hyper e ser notificado por um efeito sonoro adicional. O modo Hyper está ativo para uma ronda de munição de 3 Hyper Blasts que causam o dobro dos danos do que as explosões regulares. Após as 3 Hyper Blasts, pressione o botão de recarga e volte ao jogo regular.

NL DRUK OP DE KNOP OM LASERRONDES TE LADEN.
NORMAAL GAMEPLAY EN HYPER-MODUS:
Wanneer de blaster wordt ingeschakeld, begint de normale modus. In de normale modus kunt u, na het drukken op de herlaadknop, 12 laserblasts afvuren en vervolgens moet u opnieuw herladen. Na 3 minuten van normaal gameplay beginnen de LED-lampjes die de teamkleur aangeven, te knipperen. Op dit punt kunt u, door zeer kort op de herlaadknop te drukken, in de normale gameplay-modus blijven. Als u ongeveer 2 seconden op de knop drukt, kunt u naar de Hyper-modus gaan en geïnformeerd worden door een extra geluidseffect. De Hyper-modus is actief gedurende één munitieronde van 3 Hyper-blasts die dubbel de schade toebrengen als normale blasts. Druk na de 3 Hyper-blasts op de herlaadknop en keer terug naar normaal gameplay.

RU НАЖМИТЕ КНОПКУ ДЛЯ НАГРУЗКИ ЛАЗЕРНЫХ МИШЕНЕЙ.
ОБЫЧНАЯ ИГРА и ГИПЕР-РЕЖИМ:
После включения бластера начинается обычная игра. В обычной игре после нажатия кнопки перезарядки вы можете выпустить 12 лазерных зарядов, а затем нужно снова нажать кнопку перезарядки. После 3 минут обычной игры светодиодные индикаторы цвета команды начинают мигать. На этом этапе, недолго нажав кнопку перезарядки, вы можете оставаться в режиме обычной игры. Если вы нажмете кнопку и будете удерживать ее 2 секунды, то сможете войти в Гипер-режим. При переходе в Гипер-режим подается звуковой сигнал. Гипер-режим действует в течение цикла из 3 Гипер-выстрелов, которые наносят в два раза больше урона, чем обычные. После 3 Гипер-выстрелов, нажмите кнопку перезарядки и вернитесь в обычный режим.

AR اضغط على الزر لتعبئة طلقات الليزر.
نمط اللعب العادي والنمط المفرط:
عند تشغيل البلاستر يبدأ نمط اللعب العادي. في نمط اللعب العادي بعد الضغط على زر التعبئة يمكنك إطلاق 12 طلقة ليزر ثم

5

GB PULL TRIGGER TO FIRE. REPEAT STEP 4 TO RELOAD.
NOTE: You can shoot only once every 0.5 seconds. When blaster is out of laser rounds a blank sounds occurs while attempting to blast. Reload is required (Step 4). Players can be hit by opponents while blasting.

F APPUYEZ SUR LA GÂCHETTE POUR TIRER. RÉPÉTEZ L'ÉTAPE 4 POUR RECHARGER.
REMARQUE : Vous ne pouvez tirer qu'une seule fois toutes les 0,5 secondes. Lorsque le pistolet est à court de tirs cartouches laser, un sons à vide retentit lorsque vous tentez de tirer. Une recharge est requise (Étape 4). Les joueurs peuvent être touchés par les ennemis tout en tirant.

E PRESIONE EL GATILLO PARA DISPARAR. REPITA EL PASO 4 PARA RECARGAR.
NOTA: Puede disparar solo una vez cada 0,5 segundos. Cuando la pistola se quede sin municiones de láser, se producirá un sonido mientras intente disparar. Debe hacer una recarga (paso 4). Los jugadores pueden recibir disparos de los oponentes mientras disparan.

P PUXE O GATILHO PARA DISPARAR. REPITA O PASSO 4 PARA RECARREGAR.
NOTA: Pode disparar apenas uma vez a cada 0,5 segundos. Quando a Pistola estiver sem disparos laser, ocorrem sons em branco ao tentar explodir. É necessário recarregar (Passo 4). Os jogadores podem ser atingidos por adversários enquanto disparam.

NL HAAL DE TREKKER OVER OM TE SCHIETEN. HERHAAL STAP 4 OM TE HERLADEN.
NB: U kunt slechts eenmaal elke 0,5 seconde schieten. Wanneer de blaster geen laserrondes meer heeft, worden lege geluiden gehoord bij een poging om te schieten. Herladen is nodig (Stap 4). Spelers kunnen tijdens het schieten worden geraakt door tegenstanders.

RU ПЕРЕВЕДИТЕ ПРЕДОХРАНИТЕЛЬ В РЕЖИМ ОГНЯ. ДЛЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ ПОВТОРИТЕ ЭТАП 4.
ПРИМЕЧАНИЕ. Бластер стреляет один раз в 0,5 секунды. Когда в бластере нет лазерных зарядов, при попытке выстрела раздаются хлопки. Требуется перезарядка (шаг 4). Игроки могут поражать противников из бластера.

D DRÜCKEN SIE DEN AUSLÖSER, UM ZU SCHIEßEN. WIEDERHOLEN SIE SCHRITT 4, UM NACHZULADEN.
ANMERKUNG: Sie können nur einmal alle 0,5 Sekunden schießen. Wenn der Laserstrahler keine Laserpatronen mehr hat, kommt es zu leeren Geräuschen beim Versuch zu schießen. Ein Nachladen ist erforderlich (Schritt 4). Bei einer Explosion können Spieler von Gegnern getroffen werden.

I PREMERE IL GRILLETTO PER SPARARE. RIPETERE IL PASSAGGIO 4 PER RICARICARE.
NOTA: È possibile sparare una volta ogni 0,5 secondi. Quando la pistola non ha più cartucce da sparare sentirete un suono mentre tenterete di sparare. Sarà necessario ricaricare (Passaggio 4). I giocatori possono essere dagli avversati mentre sparano.

AR اجذب الزناد للإطلاق. كرر الخطوة 4 لإعادة التعبئة.
ملحوظة: يمكنك الإطلاق مرة واحدة فقط كل 0.5 ثانية. عند نفاد طلقات الليزر فسوف يصدر صوت خواء أثناء محاولة الإطلاق. مطلوب إعادة التعبئة (الخطوة 4). يمكن أن يتعرض اللاعبون للضرب من المنافسين أثناء الإطلاق.

GB EVERY BLAST CAUSES MULTILPLE LED LIGHTS FLASHING & SOUND EFFECT
REGULAR GAME-PLAY:
Every time player gets shot the LED on the headset blinks twice to notify other players to have hit successfully. Every player has 9 life points. Once shot the 3 life-indicator LED lights on the blaster start blinking. When shot once LED1 blinks slowly, when shot twice LED1 flashes quickly & when shot three times LED1 is off. Same pattern with LED2 and LED3. When hit 9 times the player is defeated and notified by a sound effect and the blaster turning off. To initiate new match you have to proceed with STEP2.
HYPER MODE:
As Hyper Mode blasts are twice as strong players still have 9 life points but will run out of life points after being hit 5 times by Hyper Mode blasts.

F CHAQUE TIR PROVOQUE UN EFFET SONORE ET LE CLIGNOTEMENT DE DIVERS VOYANTS
MODE DE JEU NORMAL :
Chaque fois qu'un joueur est touché, le voyant situé sur le casque clignote deux fois pour informer les autres joueurs que le tir est réussi. Chaque joueur possède 9 points de vie. Une fois touché, les 3 voyants de vie situés sur le pistolet commencent à clignoter. Lorsqu'un joueur est touché une fois, le voyant LED1 clignote lentement, si le joueur est touché deux fois le voyant LED1 clignote rapidement et lorsque le joueur est touché trois fois, le voyant LED1 s'éteint. Le motif est le même pour les voyants LED2 et LED3. Lorsqu'il est touché 9 fois, le joueur est vaincu et averti par un effet sonore et le pistolet s'éteint. Pour lancer une nouvelle partie, vous reprendre la procédure depuis l'ÉTAPE 2.
MODE HYPER :
Dans la mesure où les tirs du mode hyper infligent deux fois plus de dégâts, les joueurs disposent toujours de 9 points de vie mais seront vaincus après avoir été touché 5 fois.

E CADA DISPARO GENERA MUCHOS DESTELLOS DE LAS LUCES LED Y EFECTOS DE SONIDO
JUEGO REGULAR:
Cada vez que un jugador recibe un disparo, la luz LED de la diadema parpadea dos veces para avisarles a los otros jugadores del disparo exitoso. Cada jugador tiene nueve puntos de vida. Una vez recibido un disparo, las tres luces LED indicadoras de vidas en la pistola comenzarán a parpadear. Cuando recibe un disparo, la luz LED 1 parpadea lentamente, cuando recibe dos disparos, la luz LED 1 parpadea rápidamente, y cuando recibe tres disparos, la luz LED 1 se apaga. Lo mismo sucede con las luces LED 2 y LED 3. Cuando recibe nueve disparos, el jugador es derrotado y se le avisa con un efecto de sonido y la pistola que se apaga. Para iniciar un nuevo juego, debe continuar con el PASO 2.
MODO SÚPER:
Dado que los disparos del modo súper son el doble de fuertes, los jugadores aún tienen nueve puntos de vida, pero se quedarán sin puntos de vida una vez que reciban cinco disparos con el modo súper.

P CADA EXPLOSÃO PROVOCA LUZES LED MULTILPLAS PISCANDO E EFEITO SONORO
JOGO REGULAR:
De cada vez que o jogador é baleado, o LED no fone de ouvido pisca duas vezes para notificar outros jogadores que atingiram com sucesso. Cada jogador tem 9 pontos de vida. Depois de atingido, as luzes LED indicadoras de 3 vidas na Pistola começam a piscar. Depois de atingido uma vez, o LED1 pisca lentamente, quando atingido duas vezes, o LED1 pisca rapidamente e quando atingido 3 vezes o LED1 desliga. Mesmo padrão com LED2 e LED3. Depois de atingido 8 vezes, o jogador é derrotado e notificado por um efeito sonoro e a Pistola desliga. Para iniciar novo jogo, tem que prosseguir com PASSO2.
MODO HYPER:
Como os disparos do modo Hyper são duas vezes mais fortes, os jogadores ainda têm 9 pontos de vida, mas vai ficar sem pontos de vida depois de ser atingido 5 vezes por explosões no modo Hyper.

NL BIJ ELKE BLAST KNIPPEREN MEERDERE LED-LAMPJES MET EEN GELUIDSEFFECT
NORMAAL GAMEPLAY:
Bij elke keer dat de speler wordt geraakt, knippert het LED-lampje op de headset tweemaal zodat andere spelers weten dat ze raak hebben geschoten. Elke speler heeft 9 levenspunten. Wanneer u wordt geraakt, beginnen de LED-indicatielampjes voor 3 levens op de blaster te knipperen. Wanneer u eenmaal wordt geraakt, begint LED1 langzaam te knipperen, wanneer u tweemaal wordt geraakt, knippert LED1 snel en wanneer u drie keer wordt geraakt, is LED1 uit. Zelfde patroon met LED2 en LED3. Wanneer de speler 9 keer is geraakt, is hij/zij verslagen en wordt geïnformeerd door een geluidseffect en de blaster wordt uitgeschakeld. Om een nieuw spel te beginnen, moet u verdergaan met STAP2.
HYPER-MODUS:
Aangezien blasts in Hyper-modus tweemaal zo sterk zijn, hebben spelers wel nog 9 levenspunten, maar zullen hun punten op zijn wanneer ze 5 keer zijn geraakt door blasts in de Hyper-modus.

RU ПОСЛЕ КАЖДОГО ПОПАДАНИЯ СВЕТОДИОДНЫЕ ИНДИКАТОРЫ МИГАЮТ, И ПОДАЕТСЯ ЗВУКОВОЙ СИГНАЛ
ОБЫЧНАЯ ИГРА:
При каждом попадании в игрока, светодиод на гарнитуре мигает два раза, уведомляя других игроков о попадании. У каждого игрока 9 очков жизни. После выстрелов 3 индикатора жизни на бластере начинают мигать. При первом попадании LED1 медленно мигает, при втором он мигает быстро, а при третьем — LED1 выключается. Аналогично LED2 и LED3. После 9 попадания игрок проигрывает, о чем подается звуковой сигнал, а бластер выключается. Чтобы начать новую игру, вернитесь к этапу 2.
ГИПЕР-РЕЖИМ:
В Гипер-режиме выстрелы наносят в два раза больше урона, чем в обычном. У игроков по-прежнему 9 очков жизни, но они теряют жизнь после 5 попаданий в Гипер-режиме.

D JEDE EXPLOSION VERURSACHT MEHRFACHES BLINKEN DER LED-LEUCHTEN UND GERÄUSCHEFFEKTE
NORMALES SPIELEN:
Bei jedem Schuss blinkt die LED-Leuchte am Headset zweimal, um andere Spieler zu warnen, dass sie erfolgreich getroffen haben. Jeder Spieler hat 9 Lebenspunkte. Nach dem Schuss fangen die 3 LED-Leuchten der Lebenskontrolllampe am Strahler an zu blinken. Wenn einmal geschossen wird, blinkt die LED1 langsam, wenn zweimal geschossen wird, blinkt die LED1 schnell und wenn dreimal geschossen wird, wird die LED1 ausgeschaltet. Gleiches Schema bei LED2 und LED3. Wenn der Spieler 9 mal getroffen wird, ist er besiegt und wird durch einen Soundeffekt benachrichtigt und der Strahler schaltet sich aus. Um ein neues Spiel zu starten, müssen Sie mit STEP2 fortfahren.
HYPERMODUS:
Da die Hyper-Mode-Strahlen doppelt so stark sind, haben die Spieler noch 9 Lebenspunkte, werden aber nach dem fünffachen Treffer durch die Hyper-Mode-Strahlen keine Lebenspunkte mehr haben.

I OGNI SPARO FARÀ ILLUMINARE DIVERSE LUCI LED CON L'EMISSIONE DI SUONI
MODALITÀ DI GIOCO REGOLARE:
Ogni volta che il giocatore è colpito, il LED sull'headset lampeggia due volte per avvisare che gli altri giocatori hanno colpito il bersaglio. Ogni giocatore ha 9 punti vita. Una volta colpiti, le luci dell'indicatore delle 3 vite sulla pistola cominciano a lampeggiare. Se colpiti una volta il LED1 lampeggia lentamente, se colpiti due volte il LED1 lampeggia velocemente e se colpiti tre volte il LED1 si spegne. Stesso schema per i LED2 e LED3. Se colpito per 9 volte, il giocatore è sconfitto e sarà avvisato con un effetto sonoro, mentre la pistola si spegne. Per avviare un nuovo match è necessario procedere con il PASSAGGIO 2.
MODALITÀ IPER:
Dato che i modalità Iper i colpi sono due volte più potenti, i giocatori hanno comunque 9 punti vita ma saranno sconfitti dopo essere stati colpiti 5 volte in modalità Iper.

AR تُصدر كل طلقة أضواء ليد متعددة ومؤثر صوتي
نمط اللعب العادي:
في كل مرة تُصاب فيها اللاعب فسوف تومض عدة الرأس مرتين لإخطار اللاعبين الآخرين بأنه تم الضرب بنجاح. لكل لاعب 9 نقاط حياة. عند الإصابة فسوف تبدأ أضواء الليد الثلاثة الدالة على الحياة في الومض. عند الإصابة مرة واحدة فسوف يومض ضوء الليد 1 ببطء، وعند الإصابة الثانية فسوف يومض ضوء الليد 1 بسرعة وعند الإصابة الثالثة سوف ينطفئ ضوء الليد 1. يتكرر الأمر ذاته مع ضوء الليد 2 وضوء الليد 3. عند التعرض للإصابة 9 مرات فسوف يُهزم اللاعب ويُخطر بمؤثر صوتي ويتوقف البلاستر عن العمل. للبدء في مباراة جديدة عليك العودة إلى الخطوة 2.
نمط اللعب المفرط:
نظرًا لأن الإصابة في نمط اللعب المفرط مضاعفة القوة فسوف يظل للاعب 9 نقاط حياة ولكنه سوف يفقد هذه النقاط عند الإصابة 5 مرات بطلقات نمط اللعب المفرط.

ZURU™
zuru.com

折叠示意图

①

②