EN

CAUTION:ELECTRIC TOY:
Not recommended for children under 8 years of age. As with all electric products, precautions should be observed during handling and so to prevent electric shock.
INPUT: 120VAC / 60Hz 300mA
OUTPUT: 12.6VDC 500mA

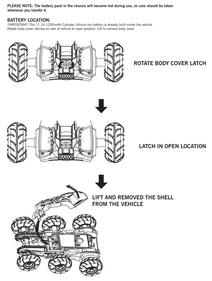
Contents :-

SAFETY PRECAUTIONS (Keep Manual for future reference)

This vehicle is not recommended for children under the age of 8 years. Please read all of the instructions before operating this vehicle. Always follow general safety safety rules while operating vehicle: avoid falling pads, furniture or people. Do not pick up vehicle while it is in motion. Remove batteries when vehicle is not in use. Remove batteries when the power switch is turned to the OFF position. Remove batteries when vehicle is unused. Avoid free-wheeled or geared or accelerated spinning.

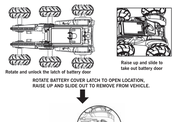
The 9-3 Destroyer is built with protectable stainless inside of chassis, there may be a "Clicking" sound during excessive impact or bounce, the vehicle is still in good condition for playing.

The 9-3 Destroyer is built with an automatic shut-off function if the vehicle reaches excessive temperature during operation. If the vehicle stops after a prolonged period of operation, turn off vehicle and controller, remove batteries from vehicle and cease operation for ten (10) minutes. Reinsert batteries and power on to resume play.

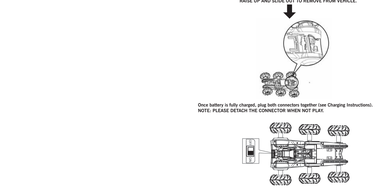


PLEASE NOTE: The battery pack in the chassis will become hot during use, so care should be taken whenever you handle it.

BATTERY LOCATION:
IMPORTANT: The 2 1/ 2V 1200mAh Cylindar Lithium Ion battery is already built inside the vehicle.
Rotate body cover latches on rear of vehicle to open position. Lift to remove body cover.



ROTATE BATTERY COVER LATCH TO OPEN LOCATION, RAISE UP AND SLIDE OUT TO REMOVE FROM VEHICLE.



Once battery is fully charged, plug both connectors together (see Charging Instructions). NOTE: PLEASE DETACH THE CONNECTOR WHEN NOT PLAY.

TURN POWER TO ON POSITION AS SHOWN.

CHARGING:
1. Open battery cover.
2. Plug the battery connector into the charger (included).
3. Plug the charger into an electrical outlet.
4. Charge for approximately 3-4 hours. LED indicator light will turn red to show that charge is in progress.
5. After charging is complete, unplug the charger from the outlet and disconnect the battery connector from the charger.

Caution:
- Do not charge battery pack immediately following use - allow battery pack to cool down.
- Avoid short circuits - they can cause overheating, burning and other damages to the battery and charger.
- Do not charge battery pack in a closed container - overheating may cause the battery to explode at a time.
- Do not use the charger as an outlet for other electrical appliances.
- Do not charge battery pack in a damp place or place it in water - it may cause a short circuit.
- Do not charge near fire, hot temperature, or well dance areas.
- Do not disassemble the charger - there are no user serviceable parts inside during this time.
- If the battery pack remains weak after proper charging techniques, dispose of it correctly and replace with a new battery.
- Disconnect the supply before making/breaking the battery connection.
- Do not charge battery pack for more than 24 hours.
- DO NOT RECONNECT NON-RECHARGEABLE BATTERIES!

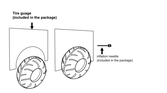
BATTERY INSTALLATION FOR TRANSMITTER
(Alkaline batteries are recommended for use with the batteries included).
NOTE: for best performance, use of alkaline batteries is recommended.

1. Remove battery cover as show.
2. Install 2 new 9V battery.Close battery cover and tighten the screw on battery cover.
3. Turn the transmitter switch to the "ON" position and the red LED light will blink for pairing with car at beginning, the red LED will light on in several seconds after pairing successfully. If the red LED light on is steady, it shows that the transmitter is ready for operating.

PLEASE NOTE: Vehicle power switch must be in the " ON" position before transmitter will pair successfully.
- Change batteries when LED is dim or not on.

SAFETY PRECAUTIONS
- Alkaline batteries are intended to use not to be recharged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries are only to be removed from the toy when they are worn out.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity (+ and -).
- Do not short circuit the battery terminals.
- or rechargeable lithium-ion/nickel batteries.
- Dead batteries are to be removed from the toy.
- Do not dispose of batteries in fire, they may explode.
- Only use batteries recommended by the manufacturer or batteries of an equivalent type.
- Do not mix old and new batteries, or alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.
- Protect the environment. Bring used batteries to a special collecting point. Thank you!

TIRE INFLATION INSTRUCTIONS

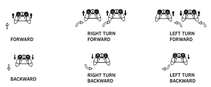


IMPORTANT:
CHECK AND INFLATE TIRE TO PROPER SIZE.

1. Attach the inflation needle (included in the package) to hand pump. DO NOT USE PUMPS WITH COMPRESSED AIR!
2. Make sure inflation needle is clean. Remove it and slowly insert it straight into the tire's inflation hole.
3. Continually check the tire size by placing the tire inside the gauge.
4. Remove inflation needle from tire and from the hand pump when tire is at the correct size.

PLEASE NOTE: Tires may be inflated to an PSI of 40 lbs.
PLEASE NOTE: Tires may be inflated to an PSI of 40 lbs. To remove the tire from vehicle, simply remove screw from center of wheel. Rotate tires to present vehicle axle.
- The gauge is NOT a toy. This is a tool and should not be used by a child without parent supervision.

DIRECTION CONTROLS
Move control buttons as indicated by solid arrows. Vehicle will move in direction as indicated by outlined arrow.



PROPER OPERATION AND STORAGE OF YOUR VEHICLE
1. Always operate and store in a dry environment.
2. Always operate and store at 41 to 104 degrees.
3. Avoid operating on wet surfaces. Water will damage the car and shorten its life span.
4. Always drive your vehicle in a well- plus dead and off of operated or controlled surfaces.
5. Avoid operating your vehicle near ponds, lakes, streams, or other bodies of water: rembleud concrete buildings.
6. Avoid operating your vehicle and another vehicle on the same frequency.
7. Do not disassemble.
8. Transmitter is not waterproof. Do not immerse or use in water.
9. After driving in water, be sure to properly dry vehicle off to avoid potential issues.

TRICKS AND STUNTS (outdoor only)
Here are a few of the exciting tricks and stunts to try out. The following tricks and stunts take practice and skill. Attempt simple skill level tricks before going on to more advanced tricks. Remember you will need to practice to achieve these stunts.

SIMPLE SKILL LEVEL:

STANDARD RAMP JUMP
1. Drive car up a ramp no higher than 24 inches.

VERT RAMP
2. 1/4 Pipe Vertical Ramp.

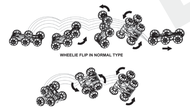
MODERATE SKILL LEVEL:

WALL FLIP
3. Run car at 9 inch high ramp and with a wall creating the car to flip.

REVERSE RAMP FLIP
4. Build a semi-circular ramp (8 inches high and run the car through it.

EXPERT SKILL LEVEL:

WHEELIE FLIP BOTH IN NORMAL AND TRIANGLE MODE
5. While running the car with the drive wheels in front, quickly reverse both control buttons. This should cause the car to flip. Try more powerful bouncing in TRIANGLE MODE!
(To identify drive wheels, hold car off of ground. Move control button and drive wheels will spin.)

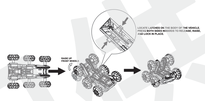


WHEELIE FLIP IN NORMAL TYPE

WHEELIE FLIP IN TRIANGLE TYPE

Try more powerful bouncing in TRIANGLE MODE!

HOW TO TRANSFORM IN TRIANGLE MODE



Note: In order to drive in water, **make sure vehicle is** not locked **in Triangle** mode.
All 6 wheels are needed for **water driving.**

FCC 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.

U.S FCC 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.

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.

This Class B digital apparatus complies with Canada standard **RSS-210**.
Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

CONFORME TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963.
PLEASE KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.
THIS PRODUCT CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963 AS APPLICABLE TO A TOY INTENDED FOR USE BY CHILDREN AGE 8 YEARS AND OLDER.
6+ 8+1 INCLUDES AGE RANGE
TOYSRUS
PLEASE CARE & WARN OF ANY CHOKING HAZARDS THAT MAY EXIST FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS OF AGE.
PLEASE CARE & WARN OF ANY HOT SURFACES OR SHARP EDGES THAT MAY EXIST.
NOTE: THIS TOY MEETS THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963 AS APPLICABLE TO A TOY INTENDED FOR USE BY CHILDREN AGE 8 YEARS AND OLDER.
NOTE: THIS TOY MEETS THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963 AS APPLICABLE TO A TOY INTENDED FOR USE BY CHILDREN AGE 8 YEARS AND OLDER.
WWW.TOYSRUS.CA
WWW.TOYSRUS.US

FR

MISE EN GARDE –JOUET ÉLECTRIQUE :
Non recommandé pour les enfants de moins de 8 ans. Comme pour tous les produits électriques, des précautions doivent être observées lors de la manipulation et utilisation pour prévenir les chocs électriques.
ALIMENTATION : 120 V c.a. 60Hz 300 mA
SORTIE : 12.6 V c.c., 500 mA

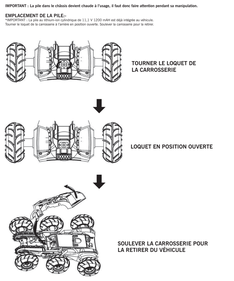
Contenu:-

CONSIGNES DE SÉCURITÉ (conserver ce manuel pour référence ultérieure)

Ce véhicule est déconseillé aux enfants de moins de 8 ans. Bien lire toutes les directives avant d'utiliser ce véhicule. Toujours observer les consignes de sécurité lors de l'utilisation du véhicule. Éviter de heurter des arrivisus, des meubles ou des personnes. Ne pas ramasser le véhicule lorsqu'il est en mouvement. Tenir les mains, les cheveux et les vêtements à l'écart du véhicule lorsque l'interrupteur est sur la position « MARCHE ». Retirer les piles au moment d'entreposer le véhicule. Éviter le contact des roues avec des surfaces pointues ou rainées.

Les entreprages dans le châssis du Destructeur 9-3 sont protégés. Un « clic » peut retentir en cas d'impact ou de rebond important, mais le véhicule est toujours en bon état pour jouer.

Le Destructeur 9-3 est muni d'un dispositif d'arrêt automatique si le véhicule atteint une température excessive pendant son fonctionnement. Si le véhicule s'arrête après une période de fonctionnement prolongée, éteindre le véhicule et la télécommande, retirer les piles du véhicule et laisser reposer pendant dix (10) minutes. Remettre les piles pour alimenter pour reprendre le jeu.



IMPORTANT - La pile dans le châssis devient chaude à l'usage. Il faut donc faire attention pendant sa manipulation.

EMPLACEMENT DE LA PILE:
IMPORTANT : La pile au lithium-ion cylindrique de 1 1 / 2 V 1200 mAh est déjà intégrée au véhicule.
Tourner le loquet de la carrosserie à l'arrière en position ouverte. Soulever la carrosserie pour la retirer.

TOURNER LE LOQUET POUR OUVRIR LE COUVERCLE DU COMPARTIMENT À PILES. SOULEVER ET FAIRE COULISSER POUR LE RETIRER DU VÉHICULE.

Une fois que la pile est totalement chargée, brancher les deux connecteurs ensemble (voir les instructions de chargement).
REMARQUE : RETIRER LE CONNECTEUR LORSQUE LE JOUET N'EST PAS UTILISÉ.

METTRE L'INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION SUR LA POSITION « MARCHE » (ON) COMME INDIQUÉ.

CHARGEMENT :
1. Ouvrir le couvercle du compartiment à piles.
2. Brancher le connecteur de la pile au connecteur du chargeur (inclus).
3. Brancher le chargeur dans une prise électrique.
4. Charger pendant 3-4 heures environ. Le voyant à DEL clignote rouge lorsque le chargement est terminé.
5. Une fois le chargement terminé, débrancher le chargeur de la prise électrique et débrancher le connecteur de la pile du chargeur.

Attention :
- Ne pas recharger la pile immédiatement après l'utilisation, laisser la pile refroidir.
- Éviter les courts-circuits, ils peuvent causer une surchauffe, des brûlures et autres dommages à la pile et au chargeur.
- Ne pas utiliser le chargeur comme prise pour d'autres appareils électriques.
- Ne pas recharger le chargeur comme prise pour d'autres appareils électriques.
- Ne pas charger la pile dans un endroit humide ou placer la pile dans l'eau - il peut y avoir un court-circuit.
- Ne pas recharger à proximité d'un feu, dans des zones à température chaude ou humides.
- Ne pas démonter le chargeur - il ne contient pas de pièces réparables par l'utilisateur à ce moment-ci.
- Si la pile demeure faible après un entreprage adéquate, la jeter de manière appropriée et le remplacer par une pile neuve.
- Débrancher l'alimentation avant de faire ou de rompre une connexion de pile.
- Ne pas charger la pile pendant plus de 24 heures.
- NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES!

INSTALLATION DE LA PILE DANS LA TÉLÉCOMMANDE
Pour faire fonctionner la télécommande, il vous faut une pile de 9 volts (incluse).
REMARQUE : Il est recommandé d'utiliser des piles alcalines pour obtenir une meilleure performance.

1. Enlever le couvercle du compartiment à piles, comme indiqué.
2. Installer 1 pile neuve de 9 V. Fermer le couvercle du compartiment à piles et serrer la vis du couvercle du compartiment à piles.
3. Mettre le bouton d'alimentation à la position « MARCHE » (ON). Le voyant à DEL rouge clignote d'abord pendant l'appariage avec le véhicule.

IMPORTANT : L'interrupteur d'alimentation du véhicule doit être à la position **« MARCHE » (ON) pour que les commandes de la télécommande fonctionnent.**
REMARQUE : Si le voyant à DEL rouge clignote, il est le moment **de** remplacer les piles.

MESURES DE SÉCURITÉ
- Les piles alcalines ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées en présence d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet lorsque elles ont usées et cassées.
- Les piles doivent être insérées en respectant la polarité (+ et -).
- Ne pas mettre les piles alcalines, régulières (carbone-zinc), ou rechargeables au court-circuit.
- Les piles mortes doivent être retirées du jouet.
- Ne pas jeter les piles au feu, elles peuvent exploser.
- Utiliser uniquement des piles recommandées par le fabricant ou de type équivalent.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, ou alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables.
- Protéger l'environnement. Jeter les piles usagées à un point de collecte approprié. Merci!

FIGURES ET CASCADES (à l'extérieur seulement!)
Voici quelques figures et cascades excitantes que tu peux réaliser. Elles nécessitent de la pratique et de l'habileté. Essaie d'abord les plus faciles avant d'attaquer les plus complexes. Rappelle-toi, il te faut de la pratique pour réaliser ces cascades.

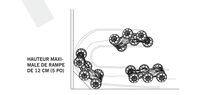
NIVEAU FACILE :

SAUT AVEC RAMPE CLASSIQUE
1. Fais rouler le véhicule sur une rampe mesurant 60 C.m (24 po) de haut.

RAMPE VERTICALE
2. Fais rouler le véhicule sur une rampe verticale avec quart de tube.

NIVEAU MODÉRÉ :

BASCULE SUR MUR
3. Fais rouler le véhicule sur une rampe de 12 cm (5 po) de haut puis sur le mur pour le faire basculer.



BASCULE INVERSE SUR RAMPE
4. Construis une rampe en demi-cercle de 61cm (24 po) de haut et conduis le véhicule sur celle-ci.

NIVEAU EXPÉRIMENTÉ :

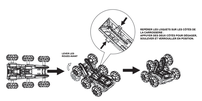
BASCULE SUR DEUX ROUES EN MODE NORMAL COMME EN MODE TRIANGLE
5. Conduis le véhicule avec les roues motrices à l'avant, puis inverse rapidement les deux manettes. Ceci devrait faire basculer le véhicule. Essaie des rebonds plus spectaculaires en MODE TRIANGLE.
(Pour trouver les roues motrices, soulève le véhicule du sol. Déplace les boutons de commande pour voir les roues motrices tourner.)

BASCULE SUR DEUX ROUES EN MODE NORMAL

BASCULE SUR DEUX ROUES EN MODE TRIANGLE

Essaie des rebonds plus spectaculaires en MODE TRIANGLE!

INSTRUCTIONS POUR PASSER EN MODE TRIANGLE



Remarque : Pour une utilisation dans l'eau, le véhicule ne doit pas être verrouillé en mode triangle.
Les 6 roues sont nécessaires pour qu'il se déplace dans l'eau.

REMARQUE DE LA FCC :
Cet appareil a été testé et déclaré conforme aux limites définies pour les appareils numériques de classe B, conformément à l'article 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des radiofréquences et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'est pas possible de garantir qu'il ne se produira pas d'interférences dans une installation particulière. Lorsque l'appareil cause des interférences nuisibles à la réception radiophonique ou télévisuelle (ce qui peut être déterminé en allumant puis en éteignant l'appareil), l'utilisateur est invité à tenter de remédier aux interférences en appliquant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Modifier l'orientation ou le emplacement de l'antenne réceptrice.
- Augmenter l'espacement entre l'appareil et le récepteur.
- Brancher l'appareil à une prise sur un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché.
- Consulter le revendeur ou un technicien expérimenté pour obtenir de l'aide.

Avertissement de la FCC :
Toute modification ou tout changement à cet appareil qui n'est pas expressément approuvé par la partie responsable de la conformité peut priver le droit de l'utilisateur d'utiliser l'appareil.

Cet appareil numérique de classe B est conforme à la norme CNR-210 canadienne.
L'exploitation est autorisée sous les deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer de brouillage, et (2) cet appareil doit accepter toute de interférence reçue, y compris celle qui pourraient causer un fonctionnement non désiré.

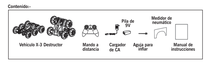
Cet appareil numérique de classe B est conforme à la norme CNR-210 canadienne.
L'exploitation est autorisée sous les deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer de brouillage, et (2) cet appareil doit accepter toute de interférence reçue, y compris celle qui pourraient causer un fonctionnement non désiré.

CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ ASTM F963.
GARDER CE RENSEIGNEMENT POUR UTILISATION ULTÉRIEURE.
CE PRODUIT EST CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ ASTM F963 APPLICABLES À UN JOUET DESTINÉ À DES ENFANTS ÂGÉS DE 8 ANS ET PLUS.
6+ 8+1 INCLUSE
TOYSRUS
PRENDRE SOIN ET AVERTIR DES DANGERS D'ÉTOUFFEMENT QUI PEUVENT EXISTER POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
PRENDRE SOIN ET AVERTIR DES SURFACES CHAUDES OU DES ARÊTES VIVES QUI PEUVENT EXISTER.
REMARQUE : CE JOUET RÉPOND AUX NORMES DE SÉCURITÉ ASTM F963 APPLICABLES À UN JOUET DESTINÉ À DES ENFANTS ÂGÉS DE 8 ANS ET PLUS.
REMARQUE : CE JOUET RÉPOND AUX NORMES DE SÉCURITÉ ASTM F963 APPLICABLES À UN JOUET DESTINÉ À DES ENFANTS ÂGÉS DE 8 ANS ET PLUS.
WWW.TOYSRUS.CA
WWW.TOYSRUS.US

ES

PRECAUCIÓN/JUGUETE ELÉCTRICO:
No recomendado para niños menores de 8 años. Al funcionar con electricidad, deben cumplirse las consejos de seguridad durante la manipulación y la utilización para evitar posibles descargas eléctricas.
ENTRADA: 120 V CA 60 Hz300 mA
SALIDA: 12.6 VDC 500 mA

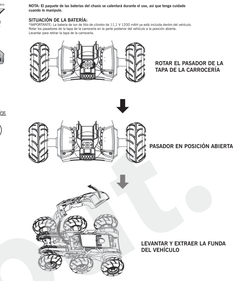
Contenido:-



INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD (quedarse el manual para futuras consultas)

Este modelo no está recomendado para niños menores de 8 años.Antes de utilizar el vehículo, leer las instrucciones. Cuando se vaya a utilizar el vehículo, siempre hay que seguir las instrucciones de seguridad: evitar colisionar con mesiadas, muebles o personas. No coger el vehículo mientras está movendo.
Quitar las pilas del vehículo cuando no se vaya a utilizar. Quitar las pilas del vehículo cuando el interruptor de encendido está en la posición "OFF" (encendido). Quite las baterías al guardar el vehículo. Evitar el contacto de las ruedas con superficies pontiagudas o barrizadas.

El 9-3 Destructor está construido con bolas protectoras en el interior del chasis, puede escuchar el sonido de "clic" cuando chocque o rebote en exceso, el vehículo aun seguirá en buen estado para seguir jugando con él.
El 9-3 Destructor cuenta con una función de apagado automático si el vehículo se sobrecalienta durante su utilización. Si el vehículo se detiene tras un uso prolongado, apagar el vehículo y el mando, retirar las baterías del vehículo y cesar dicha utilización durante diez (10) minutos. Volver a poner las baterías y encenderlo para seguir jugando.



NOTA: El paquete de las baterías del chasis se calentará durante el uso, así que tenga cuidado cuando lo manipule.

SITUACIÓN DE LA BATERÍA:
IMPORTANTE: La batería de ion de litio de cilindro de 2 1 / 2 V 1200 mAh ya está incluida dentro del vehículo.
Rotar los pasadores de la tapa de la carrocería en la parte posterior del vehículo a la posición abierta. Levantar para retirar la tapa de la carrocería.

ROTAR EL PASADOR DE LA TAPA DE LAS BATERÍAS EN POSICIÓN ABIERTA, **LEVANTAR Y DESLIZAR PARA EXTRAERLO DEL** VEHÍCULO.

Cuando la batería **esté cargada del todo,** enchufe ambos conectores juntos (ver las Instrucciones **de carga).**
NOTA: SOLTAR **EL CONECTOR CUANDO** NO ESTÉ JUGANDO.

GIRAR LA PUTENCIA **A LA POSICIÓN ON (ENCENDIDO), TAL** Y COMO SE MUESTRA.

CARGA:
1. Abra la tapa de las baterías.
2. Enchufe el conector de la batería al cargador (incluido).
3. Enchufe el cargador a una toma de corriente.
4. Cargar la batería unas 3-4 horas. El indicador luminoso LED se encenderá en rojo para mostrar que la carga está en curso.
5. Una vez haya terminado la carga, desconectar el cargador de la toma de corriente y desconectar el conector de la batería del cargador.

Cuidado:
- No cargue la batería justo después de su utilización, dejar que la batería se enfríe.
- Evite cortocircuitos, pueden producir un sobrecalentamiento, quemaduras y otros daños en la batería y el cargador.
- No utilice el cargador como toma para otros aparatos eléctricos.
- No cargue el cargador como toma para otros aparatos eléctricos.
- No cargue la batería en un lugar húmedo o coloque la batería en agua: puede ocasionar un cortocircuito.
- No cargue cerca del fuego, a hace calor o en zonas de bailes.
- No desmontar el cargador - no hay piezas reparables por el usuario en este momento.
- Si la batería permanece flaca tras las técnicas de carga correspondientes, deséchela como corresponde y sustituya por una nueva.
- Desconectar de la toma eléctrica antes de conectar/desconectar la batería.
- No cargue la batería por más de 24 horas.
- ¡NO RECARGUE LAS PILAS NO RECARGABLES!

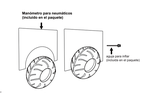
INSTALACIÓN DE LAS BATERÍAS EN EL TRANSMISOR
(Se recomienda el uso de pilas alcalinas para el mando a distancia).
NOTA: para obtener el mejor rendimiento, se recomienda utilizar baterías alcalinas.

1. Retire la tapa de las baterías tal y como se muestra.
2. Inserte 2 baterías 9V nuevas. Cierre la tapa de las baterías y apriete el tornillo de la tapa de la batería.
3. Gire el interruptor del mando a distancia a la posición "ON" y el indicador luminoso LED rojo parpadeará para emparejarse con el coche al principio; el LED rojo se encenderá fijo varios segundos después de haberse emparejado correctamente. Si el LED rojo está encendido fijo, significa que el mando a distancia está listo para funcionar.

NOTA: El interruptor de encendido del vehículo debe estar en posición "ON" para que el mando a distancia funcione correctamente.
- Cambiar las baterías cuando el LED se atenúe o no esté encendido.

MEDIDAS DE SEGURIDAD
- Las baterías alcalinas no están recargables.
- Las baterías recargables sólo se deberán cargar bajo supervisión de un adulto.
- Las baterías recargables se deben retirar del juguete cuando ya no funcionen.
- Baterías cuando.
- Las baterías deben colocarse con cada polo (+ y -) donde corresponde.
- No cortocircuite los terminales de la batería.
- o baterías recargables iónico-litio/níquel.
- Las baterías muertas deben retirarse del juguete.
- Evite cortocircuitos en los terminales de alimentación.
- Sólo utilice baterías recomendadas por el fabricante o baterías de un tipo equivalente.
- Retirar las baterías del juguete si no se va a utilizar durante mucho tiempo.
- Protección del medio ambiente: Pida que lleve las baterías usadas a un punto de reciclaje especial. Gracias!

INSTRUCCIONES PARA HINCHAR LOS NEUMÁTICOS



IMPORTANTE:
COMPRUEBE E HINCHE EL NEUMÁTICO HASTA QUE TENGA EL TAMAÑO ADECUADO.

1. Acopte la aguja para inflar (incluida en el paquete) a una bomba de mano. NO UTILICEN BOMBAS DE AIRE COMPRIMIDO!
2. Asegurarse de que la aguja de inflado está limpia. Introdúzcala lentamente y de forma recta en la boquilla del neumático de inmediato.
3. Comprobar el tamaño del neumático constantemente colocándolo en el medidor.
4. Retirar la aguja para inflar del neumático y de la bomba de mano cuando el neumático esté en el tamaño correcto.

NOTA: Los neumáticos se pueden hinchar a una presión de 40 libras.
NOTA: Para quitar los neumáticos del vehículo, simplemente retire el tornillo del centro de la rueda. Rotar los neumáticos para presentar el eje del vehículo.
- La bomba de aire no es un juguete. Debe ser una herramienta y no se debe utilizar los niños sin supervisión de los padres.

CONTROLES DE DIRECCIÓN
Mover los botones de control tal y como se indica con las flechas oscuras. El vehículo se moverá en la dirección indicada por la flecha delineada.

UTILIZACIÓN Y ALMACENAMIENTO ADECUADOS DEL VEHÍCULO
1. Utilice y almacene en un lugar seco.
2. Utilice y almacene el vehículo en el rango de 5 y 40 C.
3. Evite el funcionamiento en superficies mojadas. El agua dañará el coche y acortará su vida útil.
4. Guarde siempre el vehículo en un lugar temperado y seco y alejado de superficies pedregosas y barrizadas.
5. Evite el funcionamiento de su vehículo en la misma frecuencia que otro vehículo.
6. Evite manejar el vehículo cerca de lagos, arroyos, o otros cuerpos de agua: hormigón rembleud con edificios.
7. No desmontar.
8. El transmisor no es impermeable. No sumergir o utilizar en agua.
9. Después de conducir en agua, asegurarse de secar el vehículo para evitar problemas potenciales.

TRUCOS Y PIRUETAS (solo en exteriores)
He aquí algunos de los emocionantes trucos y pruebas que se pueden hacer. Los siguientes trucos y pruebas requieren paciencia y habilidad. Prueba primero los trucos de habilidad más sencillos antes de intentar los más avanzados. Recuerda que necesitarás practicar para realizar estas pruebas.

NIVEL DE HABILIDAD SENCILLO:

SALTO EN RAMPA NORMAL
1. Conduce el coche por una rampa de no más de 60 centímetros (24 pulgadas) de altura.

RAMPA VERT
2. Rampa vertical de 1/4 de tubo.

NIVEL DE HABILIDAD MODERADO:

MORTAL EN MURO
3. Sube el coche por una rampa de 9 pulgadas (12,7 cm) hasta un muro hacerlo que el coche se dé la vuelta.

MORTAL INVERTIDO EN RAMPA
4. Construye una rampa semicircular de