



ÂGE 8+
98059/98046 Asst.

Chrome Zephyr DHB™

LOAD, LOCK AND LAUNCH!™*



#D-30

Inclut un propulseur B-DAMAN™ non assemblé, des B-DABALLS et une cible cylindrique.
Assemblage requis, sans l'aide d'outils.

TYPE CONTRÔLE

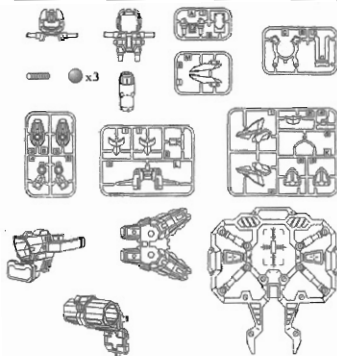
⚠ MISE EN GARDE: Ne te sers pas des propulseurs B-DAMAN ou des planchettes de jeu B-DAMAN sur une table ou toute autre surface surélevée.

Les propulseurs/planchettes de jeu B-DAMAN doivent être utilisés sur le sol. Ne te penche pas au-dessus de la planchette de jeu lorsque les propulseurs B-DAMAN sont en action car les B-DABALLS peuvent rebondir et atteindre les yeux ou le visage.

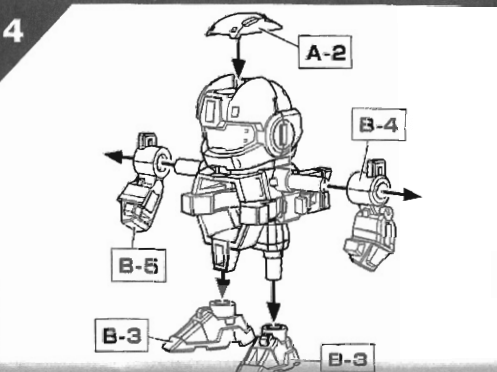
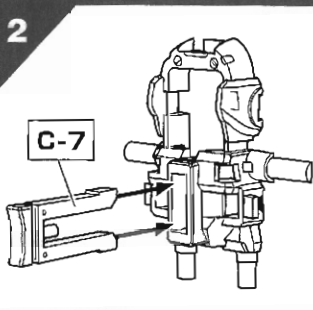
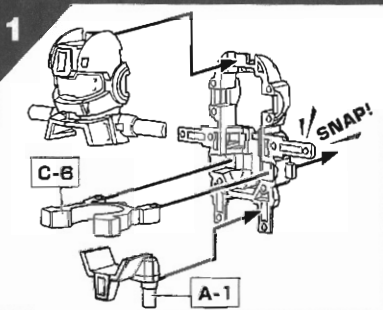
- Lis les Instructions avant d'assembler et de jouer, et garde-les pour référence ultérieure.
- Au moment de détacher les pièces de leur cadre, demande à un adulte d'ébarber ces dernières à l'aide de ciseaux ou de tout autre outil approprié.
- Le cadre comporte des numéros qu'il faut respecter afin d'assembler les bonnes pièces
- **Ne retire pas les pièces de leur cadre avant que cela ne soit indiqué dans les Instructions.**
- Jette immédiatement les sacs en plastique

PIÈCES:

Devant du corps IBA, dos du corps IBA, cadre des pièces, canon DHB, mire du bouclier DHB, chargeur DHB, 1 ressort, 3 B-DABALLS, cible cylindrique, autocollants.

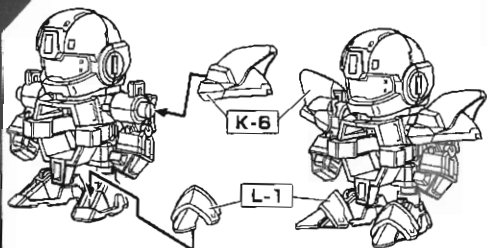


CONSTRUIS LE CORPS IBA:

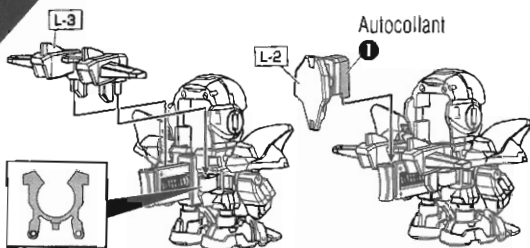


ASSEMBLAGE DE L'ARMURE DE CHROME ZEPHYR:

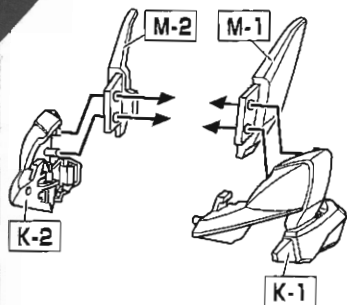
6



7



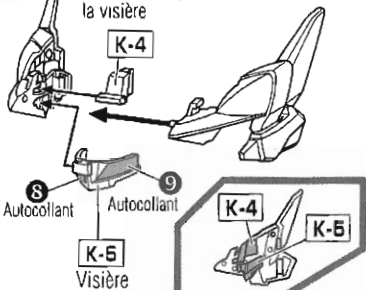
8



Casque

9

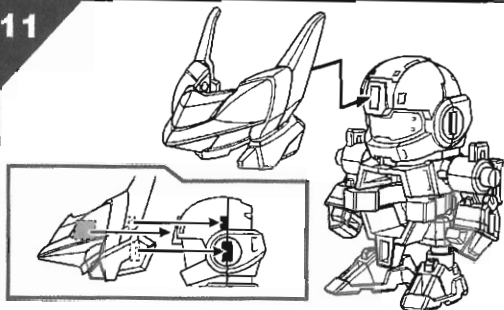
Emboîte les pièces de la visière dans une moitié du casque. Presse délicatement les pièces du casque ensemble en y enfilant les pièces de la visière



10



11



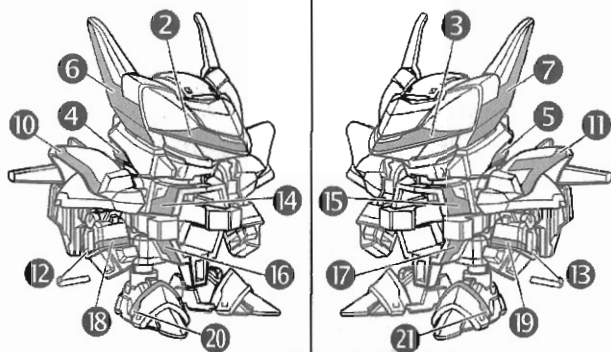
Enfonce les languettes du casque dans les rainures de la tête

12

Ton
CHROME ZEPHYR
est prêt!

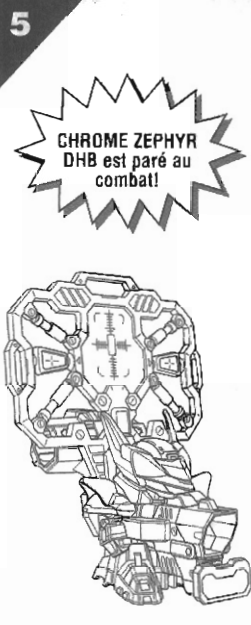
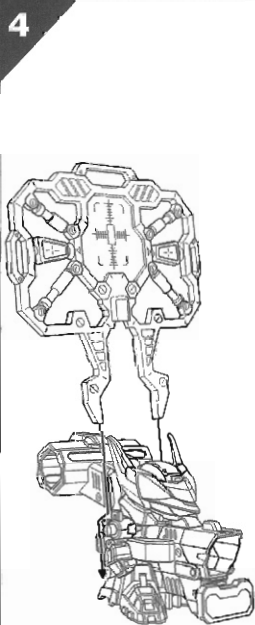
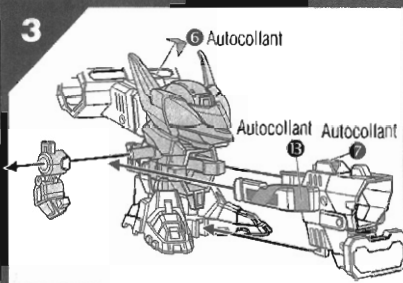
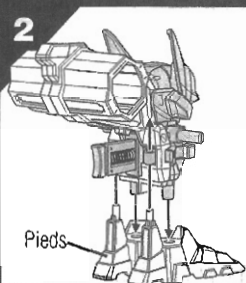
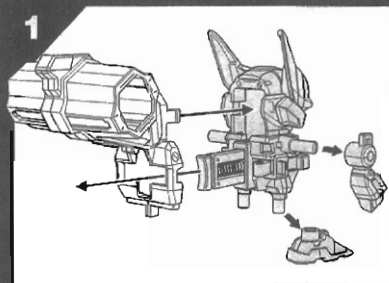


APPLIQUE LES AUTOCOLLANTS:

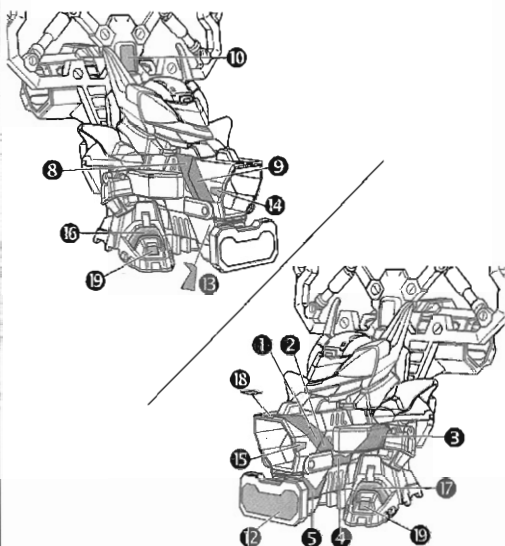


INSTALLATION DE L'ARMURE DHB:

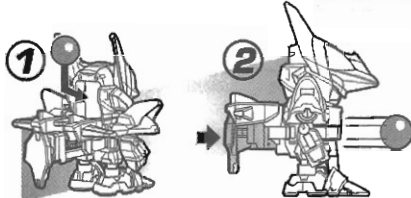
Retire les bras et les pieds du corps IBA. Enlève toutes les composantes d'armure du corps IBA sauf le casque. Une fois l'armure DHB installée, fixe à nouveau les bras au corps IBA.



APPLICATION DES AUTOCOLLANTS DHB:



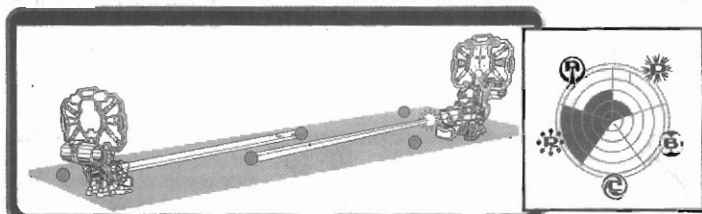
CHARGE ET LANCE:



COMBAT DIRECT:

Chaque joueur prend place à l'une des extrémités de la surface de jeu. Lorsqu'ils sont prêts, avec leurs B-DAMAN chargés, le combat commence au cri de "CHARGE, REFERME et TIRE!"

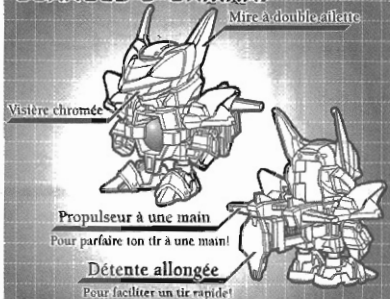
Tu tires autant de fois qu'il t'est nécessaire pour déstabiliser ton adversaire en frappant la cible sur le devant de son armure DHB.



DONNÉES B-DAMAN:

LA MATRICE D'HABILITÉ B-DAMAN™:


CHROME ZEPHYR™ DONNÉES B-DAMAN:





Type
CONTRÔLE





LA MATRICE D'HABILITÉ B-DAMAN t'indique l'importance de chacune des cinq habiletés pour une épreuve déterminée. Jette un coup d'oeil à la MATRICE D'HABILITÉ B-DAMAN avant de commencer une épreuve et personnalise ton B-DAMAN pour gagner!

Précision  - Elle est importante pour être en mesure de frapper une cible en plein dans le mille lors des épreuves de Précision.

Puissance  - Atteindre une cible n'est parfois pas suffisant; il faut parfois la frapper de plein fouet.

Équilibre  - Un bon équilibre évite à ton B-DAMAN d'osciller vers l'arrière ou sur les côtés surtout au moment où tu vises une cible.

Contrôle  - Lors des épreuves de Contrôle, tu dois être capable de maîtriser ton B-DAMAN pendant qu'il se déplace d'un côté à l'autre.

Tir rapide  - Au cours des épreuves de Tir Rapide, plus vite et en plus grande quantité tu pourras lancer tes B-DABALLS™, mieux ce sera.

El producto y los colores pueden variar.

Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.
Imp. por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Cedros Business P.
México: tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-712-6225.
Manufacturer's representative in the United Kingdom is Hasbro UK Ltd., Caswell Way
2122, Australia. Tel. (02) 9874-0999. Distributed in New Zealand by Hasbro Australia
www.hasbro.com

Precaución: No apuntes a los ojos ni a la cara o disparen a quemarropa. Utiliza sólo los proyect