

ANNAGE

Place the Golden Key figure on the Golden Key. The key will automatically go into "Sleep Mode" after 15 minutes.

DRAGON SYMBOL (area marked by Dragon symbol). There are 4 "AA" alkaline batteries (not included). Keep these instructions for future reference as they contain important information.

Make sure bottom of foot is in full contact with SENSOR PAD. Wait a few seconds.

Master of the Universe figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Beast Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Prince Adam figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Mer-Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Tri-Klops figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Skelator figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Beast Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Tri-Klops figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Skelator figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Beast Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Tri-Klops figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Skelator figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Beast Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Tri-Klops figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Skelator figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Beast Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Tri-Klops figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Skelator figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Beast Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Tri-Klops figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Skelator figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

Beast Man figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

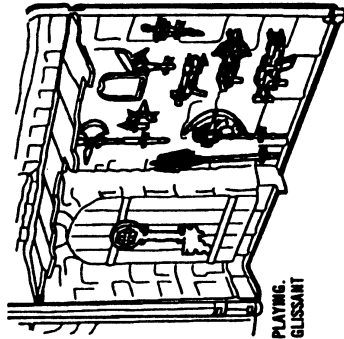
Tri-Klops figure over the SENSOR PAD. Lock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

STORAGE ENTREPOSAGE

Place GOLDEN KEY and weapons onto right wall as shown.

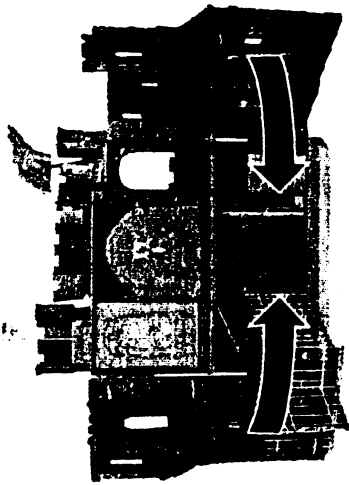
Poser la CLÉ D'ORÉE et les armes sur le mur de droite comme illustré.

TURN OFF POWER SWITCH WHEN YOU ARE FINISHED PLAYING. QUAND LE JEU EST TERMINÉ, ÉTEINDRE LE JOUET EN GLISSANT L'INTERRUPTEUR À LA POSITION ARRÊTÉ.



Remove dungeon fence and fold up center walkway. Be sure to fold in floor supports. Fence can be stored inside. Swing both outer doors inward and strap shut.

Enlever les grilles du cachot et replier la passerelle centrale. S'assurer de replier les supports de plancher. Les grilles peuvent être introduites à l'intérieur du jouet. Replier les panneaux extérieurs vers l'intérieur jusqu'à enclenchement.



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 TV technician for help.



N102

Mattel Inc.
333 Castaneda Blvd.
B Segundo, CA
91023-2400

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003. 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.

CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes: (1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

CASTLE GRAYSKULL® Playset

INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

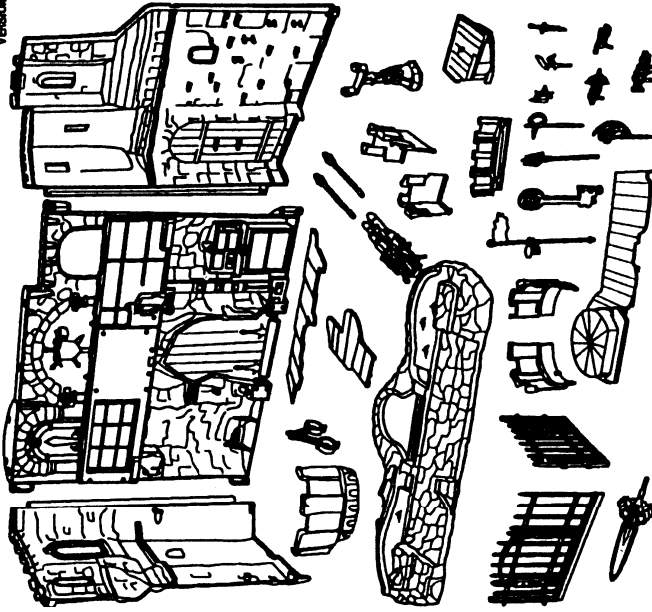


5790-0620 G1

5+

CONTENTS: Requires 4 "AA" alkaline batteries (not included). Keep these instructions for future reference as they contain important information.
CONTIENT: Fonctionne avec 4 piles alcalines LR6 (AA), non incluses. Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin.

ENGLISH VERSION
VERSION ANGLAISE



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

ATTENTION:
NE COMBIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments susceptibles d'être avalés.

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

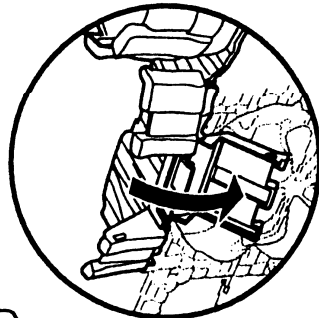
Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs (800) 324-7070.
Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121, Consumer Advisory Service - 1300 13 312.
Mattel France, S.A., 27705 rue d'Ammy, SCS 145, 94452 Plaine de France, France.
Mattel Germany, S.A., 10000 Berlin, Germany.
Mattel East Asia Ltd., World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong.

116



PRESS DOWN
APPUYER VERS LE BAS

- Only use projectiles supplied with this toy.
- N'utiliser que les projectiles fournis avec le jouet.



- Load and fire cannon or drop front parapet door to dump rocks (not included) or other items on evil figures at front gate. Turn off power switch when play is finished.
- Charger et tirer du canon ou faire basculer la porte frontale du parapet afin de laisser tomber des pierres (non fournies) ou autres objets sur les ennemis devant la porte d'entrée. Lorsque le jeu est terminé, mettre le jouet hors fonction à l'aide de l'interrupteur.

FOR THE U.S. MARKET ONLY

© 1997 Hasbro, Inc. All rights reserved. This product is a registered trademark of Hasbro, Inc. in the U.S. and other countries. Manufactured in China. Model No. 58833. U.S.A. Patent Nos. 5,488,881; 5,488,882; 5,488,883; 5,488,884; 5,488,885; 5,488,886; 5,488,887; 5,488,888; 5,488,889; 5,488,890; 5,488,891; 5,488,892; 5,488,893; 5,488,894; 5,488,895; 5,488,896; 5,488,897; 5,488,898; 5,488,899; 5,488,900; 5,488,901; 5,488,902; 5,488,903; 5,488,904; 5,488,905; 5,488,906; 5,488,907; 5,488,908; 5,488,909; 5,488,910; 5,488,911; 5,488,912; 5,488,913; 5,488,914; 5,488,915; 5,488,916; 5,488,917; 5,488,918; 5,488,919; 5,488,920; 5,488,921; 5,488,922; 5,488,923; 5,488,924; 5,488,925; 5,488,926; 5,488,927; 5,488,928; 5,488,929; 5,488,930; 5,488,931; 5,488,932; 5,488,933; 5,488,934; 5,488,935; 5,488,936; 5,488,937; 5,488,938; 5,488,939; 5,488,940; 5,488,941; 5,488,942; 5,488,943; 5,488,944; 5,488,945; 5,488,946; 5,488,947; 5,488,948; 5,488,949; 5,488,950; 5,488,951; 5,488,952; 5,488,953; 5,488,954; 5,488,955; 5,488,956; 5,488,957; 5,488,958; 5,488,959; 5,488,960; 5,488,961; 5,488,962; 5,488,963; 5,488,964; 5,488,965; 5,488,966; 5,488,967; 5,488,968; 5,488,969; 5,488,970; 5,488,971; 5,488,972; 5,488,973; 5,488,974; 5,488,975; 5,488,976; 5,488,977; 5,488,978; 5,488,979; 5,488,980; 5,488,981; 5,488,982; 5,488,983; 5,488,984; 5,488,985; 5,488,986; 5,488,987; 5,488,988; 5,488,989; 5,488,990; 5,488,991; 5,488,992; 5,488,993; 5,488,994; 5,488,995; 5,488,996; 5,488,997; 5,488,998; 5,488,999; 5,489,000.

CONFORMES TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963 CONFORME AUX NORMES DE SECURITE CEMTEC CON TODOS LOS NORMAS DE SEGURIDAD.

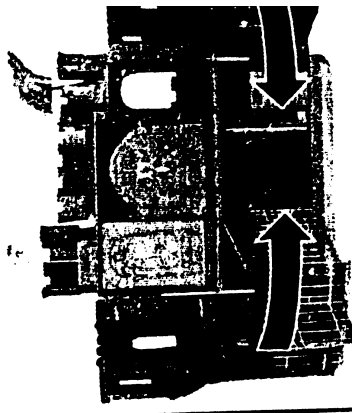
TROUBLE SHOOTING • DÉPANNAGE

- If the SENSOR PAD does not respond to the Masters of the Universe figure or the Golden Key:
- Turn the power "Off", and then back "On". Note: The Castle Graystul will automatically go into "Sleep Mode" after approximately 1 minute of inactivity, to conserve battery power.
 - Press the COMMAND CENTER button to wake up toy.
 - Make sure right foot passes completely over the SENSOR PAD/DRAGON SYMBOL (area marked by Dragon symbol). There are 2 SENSOR PADS in the castle:
 - on the floor of the second floor walkway inside the castle
 - on the floor of the second floor walkway outside the castle.
 - There may be a short delay for the castle to respond after the figure is passed over the SENSOR PAD. Wait a few seconds, then re-try by passing figure SLOWLY over the SENSOR PAD.
 - Make sure right foot in a slow CIRCULAR MOTION over SENSOR PAD. Make sure bottom of foot is in full contact with SENSOR PAD.
 - Pass right foot in a slow CIRCULAR MOTION over the SENSOR PAD. Lock
- If the wrong doors seem to open:
- Make sure all doors are closed and locked BEFORE passing the Master of the Universe figure over the SENSOR PAD. Lock doors by sliding the secret stone/lock to the left.
 - Make sure to follow the castle command/instruction to unlock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.
- If the door stays closed when the Masters of the Universe figure passes over the SENSOR PAD:
- Make sure to follow the castle command/instruction to unlock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.
 - Not all figures have access the HALL OF SECRETS door. Only some of the Heroic figures can open the HALL OF SECRETS door. They include: He-Man®, Prince Adam™, Man-at-Arms®, Orko™, and the Golden Key.
 - Not all figures will activate the TRAP DOOR. Only the Evil Enemies figures can open the Trap door. They include: Skeleton®, Beast Man™, Mer-Man™, and Tin-Claps™.

- SI le DÉTECTEUR ne répond pas à la présence d'une figurine Masters of the Universe ou de la clé dorée:
- Mettre le jeu hors fonction (OFF), puis remettre en marche (ON). Remarque: Le château - Castle Graystul - entrera automatiquement en mode de veille après environ 1 minute d'inactivité afin de préserver les piles.
 - Appuyer sur le bouton du CENTRE DE COMMANDE afin de réactiver le jouet.
 - S'assurer que le pied droit de la figurine passe sur le DÉTECTEUR ou le SYMBOLE DE DRAGON. Le pied est doté de 2 DÉTECTEURS:
 - à l'entrée du château, au sol
 - à l'intérieur du château
 - Il peut y avoir un court délai de réaction après que la figurine aura été passée sur un DÉTECTEUR. Attendre quelques secondes, puis réessayer en passant de nouveau la figurine LENTEMENT sur le DÉTECTEUR.
 - Glisser le pied droit dans un MOUVEMENT CIRCULAIRE sur le DÉTECTEUR. S'assurer que le dessous du pied est bien en contact avec le DÉTECTEUR.
- SI une mauvaise porte s'ouvre:
- S'assurer que toutes les portes sont fermées et verrouillées AVANT de passer une figurine Masters of the Universe sur un DÉTECTEUR. Verrouiller la porte en glissant la pierre sacrée de verrou de porte vers la gauche.
 - Suivre les indications du château pour déverrouiller la bonne porte. Déverrouiller la porte en glissant le verrou vers la droite.
- SI la porte demeure fermée lorsqu'une figurine Masters of the Universe passe sur le DÉTECTEUR:
- S'assurer de suivre les indications du château afin de déverrouiller la bonne porte. Déverrouiller la porte en glissant le verrou vers la droite.
 - Ce ne sont pas toutes les figurines qui ont accès à la CHAMBRE DES SECRETS. Seules quelques figurines héroïques peuvent ouvrir la porte de la CHAMBRE DES SECRETS. Il s'agit des figurines: He-Man, Prince Adam, Man-at-Arms, Orko ainsi que la clé dorée.
 - Ce ne sont pas toutes les figurines qui peuvent actionner la TRAPPE. Seules les figurines ennemies peuvent ouvrir la TRAPPE. Il s'agit des figurines: Skeleton, Beastman, Merman et Tin-Claps.

STORAGE ENTREPOSAGE

- Place GOLDEN KEY and weapons onto right wall as shown.
 - Poser la CLÉ DORÉE et les armes sur le mur de droite comme illustré.
- TURN OFF POWER SWITCH WHEN YOU ARE FINISHED PLAYING.
• QUAND LE JEU EST TERMINÉ, ÉTEINDRE LE JOUET EN GLISSANT L'INTERRUPTEUR À LA POSITION ARRÊT.



This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not properly used, may cause interference with other electronic equipment. There is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If you experience interference, which can be determined by turning the equipment off and on, please take the following steps:

1. Reorient or relocate the receiving antenna.
2. Increase the separation between the equipment and receiver.
3. Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the interfering equipment is connected.
4. Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Model No. 58833
B Sanyo, CA
© 1997 Hasbro, Inc.
P107 252-2400

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer may void the warranty.

• THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003. Ce dispositif numérique de classe B est conforme à la norme ICES-003. Il est autorisé à émettre, à utiliser et à recevoir de l'énergie radioélectrique, mais il peut causer des interférences avec d'autres appareils électroniques. Il n'y a aucune garantie que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si vous éprouvez des interférences, qui peuvent être déterminées en éteignant et rallumant l'appareil, veuillez prendre les mesures suivantes:

1. Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
2. Augmenter l'écartement entre l'appareil et le récepteur.
3. Brancher l'appareil sur une prise d'alimentation électrique appartenant à un circuit différent de celui auquel l'appareil qui provoque les interférences est branché.
4. Consulter le revendeur ou un technicien expérimenté en matière de radio/TV.

2/6

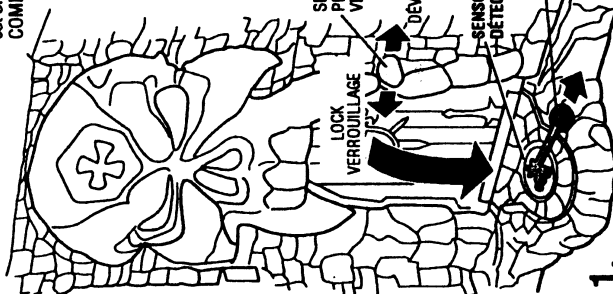
TO PLAY: POUR JOUER :

SET UP

1. Close DRAWBRIDGE door and lock.
Close HALL OF SECRETS door and lock. Close TRAP DOOR on walkway.
2. Turn power "on". On/off switch is located near the COMMAND CENTER.

MISE EN MARCHÉ

1. Fermer la porte PONT-LEVIS et la verrouiller.
Fermer la porte de la CHAMBRE DES SECRETS et la verrouiller.
Refermer la TRAPPE sur la passerelle.
2. Mettre sous tension (On).
L'interrupteur « marche/arrêt » est situé près du CENTRE DE COMMANDE.



1.

DRAWBRIDGE

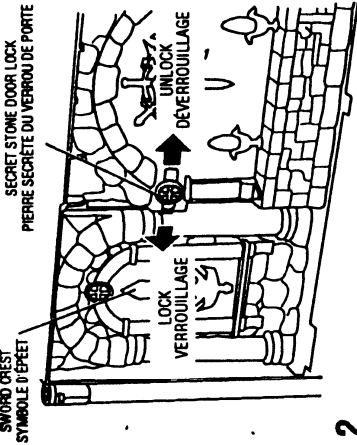
- Pass Golden Key, He-Man® figure (not included), or other Masters of the Universe figure (not included) slowly over SENSOR PAD and follow castle command/instruction.

- After figure enters Castle, close DRAWBRIDGE door and lock.

PONT-LEVIS

- Glisser la clé dorée, une figurine He-Man (non comprise) ou une figurine Masters of the Universe (non comprise) lentement sur le DETECTEUR et suivre les instructions et indications du château.

- Une fois la figurine à l'intérieur du château, refermer la porte PONT-LEVIS et la verrouiller.



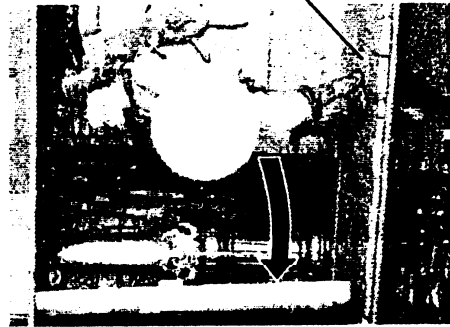
2.

HALL OF SECRETS WITH HEROIC WARRIORS

- Pass Golden Key, He-Man® figure (not included), or other Masters of the Universe figure (not included) slowly over SENSOR PAD and follow castle command/instruction.
- If the HALL OF SECRETS has opened, close it and lock.

CHAMBRE DES SECRETS AVEC FIGURINES HEROIQUES :

- Glisser la clé dorée, une figurine He-Man (non comprise) ou une figurine Masters of the Universe (non comprise) lentement sur le DETECTEUR et suivre les instructions et indications du château.
- Si la porte de la CHAMBRE DES SECRETS est ouverte, la refermer et la verrouiller.



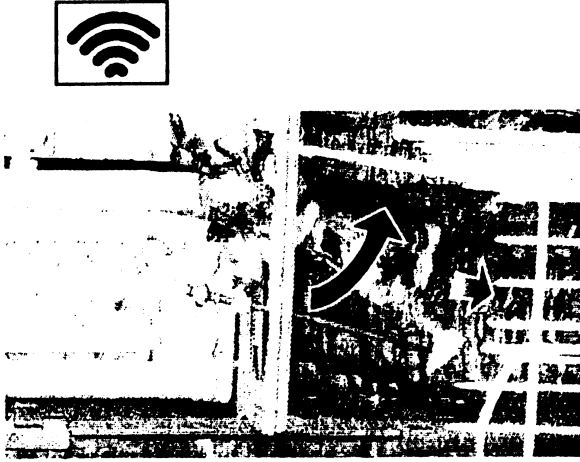
3.

TRAP DOOR WITH EVIL ENEMIES

- Pass Master of the Universe figure (not included) slowly over the sensor pad and follow castle commands. Place evil figure in front of HALL OF SECRETS.
- The trap door will open and drop figure into dungeon.
- After trap door has opened, close it.

TRAPPE AVEC FIGURINES ENNEMIES :

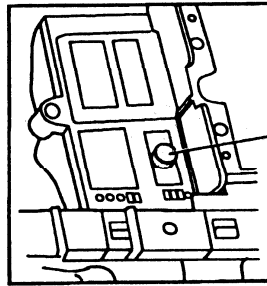
- Glisser une figurine Masters of the Universe (non comprise) lentement sur le DETECTEUR et suivre les instructions et indications du château.
- La TRAPPE pourrait s'ouvrir et laisser tomber la figurine dans le cachot.
- Après que la TRAPPE aura été ouverte, la refermer.



- SLEEP FUNCTION - After 30 seconds without play, thundercap sounds. Toy will go into standby 30 seconds after thundercap. Passing character over sensor pad/dragon symbol will not revive toy.
- TO WAKE UP TOY - Press command center button or restart main ON/OFF switch.
- MODE DE VEILLE - Après 30 secondes d'inactivité, un coup de tonnerre se fera entendre. Le jouet entrera en mode de veille 30 secondes après le coup de tonnerre. Le fait de passer une figurine sur un détecteur ou le symbole de dragon ne réactivera pas le jouet.
- POUR REACTIVER LE JOUET - Appuyer sur le bouton du centre de commande ou remettre en marche à l'aide de l'interrupteur.

COMMAND CENTER • CENTRE DE COMMANDE

- The COMMAND CENTER allows you to activate the TRAP DOOR, HALL OF SECRETS and DRAWBRIDGE without using the Golden Key or a figure.
- Push and release button to hear sounds.
- If button is held for 3 seconds, you will hear "trap door is armed". Release. The next time you press the button the trap door will open.
- If button is held for longer than 3 seconds, the HALL OF SECRETS and DRAWBRIDGE will open.

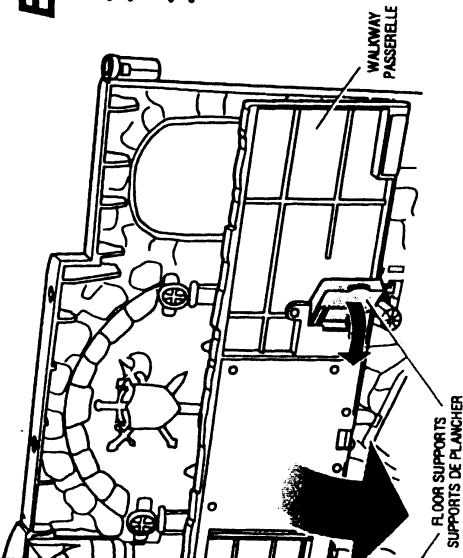


- La centre de commande permet d'activer la TRAPPE, la CHAMBRE DES SECRETS et la porte PONT-LEVIS sans utiliser la CLE DOREE ou une figurine.
- Appuyer et relâcher le bouton pour entendre les sons.
- Si le bouton est maintenu enfoncé durant 3 secondes, vous entendrez "Trap door armed" (trappe activée). La prochaine fois que le bouton sera enfoncé, la trappe s'ouvrira.
- Appuyer et maintenir le bouton enfoncé durant plus de 3 secondes pour ouvrir la CHAMBRE DES SECRETS et la porte PONT-LEVIS.

COMMAND CENTER BUTTON BOUTON DU CENTRE DE COMMANDE

E.

- Fold out the two FLOOR SUPPORTS.
- Lower the center WALKWAY.
- Déplier les deux SUPPORTS DE PLANCHER.
- Abaisser la PASSERELLE centrale.

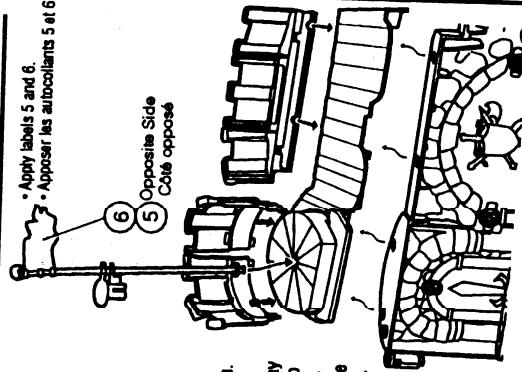


Apply labels 4 and 7.
Apposer les autocollants 4 et 7.

PRESS DOWN
APPUYER VERS LE BAS

G.

- Assemble left parapet as shown.
- Align pegs on bottom of walkway and snap onto top left of center wall.
- Assemble flag pole to floor as shown.



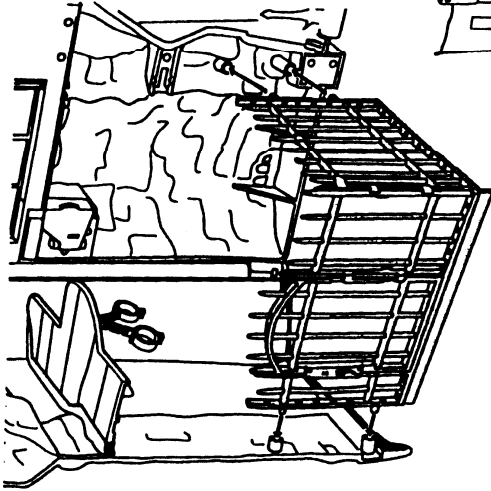
- Fixer le parapet de gauche comme illustré.
- Aligner les pattes de fixation sous le parapet et enclencher en place sur le dessus gauche du mur central.
- Fixer la hampe de drapeau comme illustré.

Place under floor.
Placer sous le plancher.



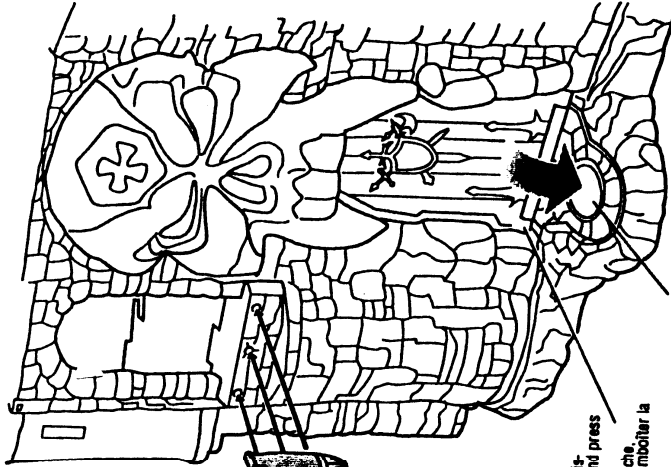
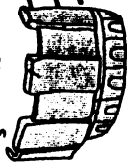
H.

- Snap fence together and insert into dungeon wall slots as indicated. Gate opens and closes.
- Joindre les grilles et les insérer dans les trous aménagés dans les murs du cachot comme illustré. Les grilles s'ouvrent et se referment.



FRONT ASSEMBLY: ASSEMBLAGE DE LA FAÇADE:

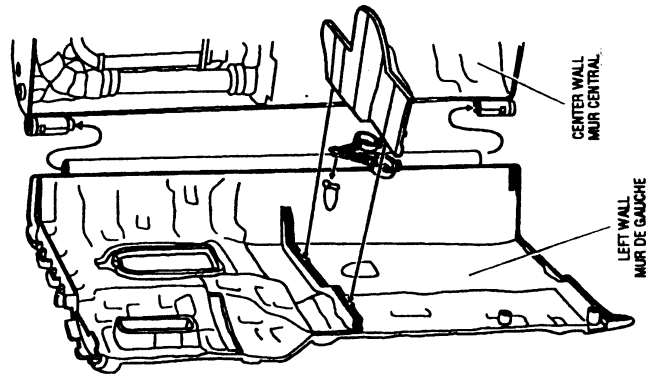
- Attach balcony as shown.
- Fold down sensor pad.
- Fixer le balcon comme illustré.
- Abaisser le détecteur de présence.



SENSOR PAD / DRAGON SYMBOL
DETECTEUR / SYMBOLE DE DRAGON

Note: If front doorway disassembles line up slot and press back in place.
Note: Si la porte se détache, aligner les rainures et réenboîter la porte en place.

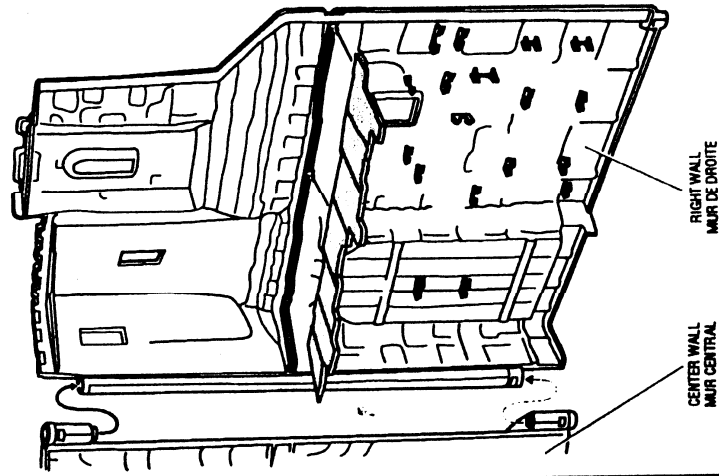
C.



- Attach walkway and shackles as shown to LEFT WALL.
- Attach LEFT WALL to CENTER WALL. Note: Hinge pins on CENTER WALL are spring-loaded and can be depressed to help connect side walls to CENTER WALL.
- Fixer la passerelle et les ferrures sur le MUR DE GAUCHE comme illustré.
- Fixer le MUR DE GAUCHE sur le MUR CENTRAL. Remarque : Le MUR CENTRAL est doté de charnières à ressort pouvant être enfoncées afin de faciliter la mise en place des murs latéraux sur le MUR CENTRAL.

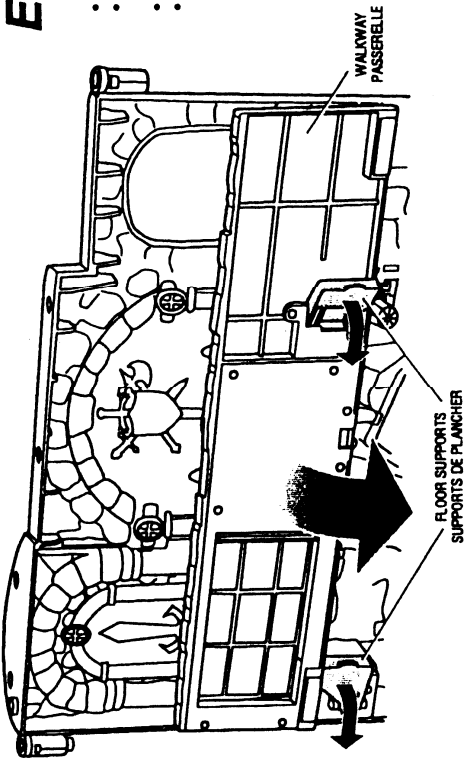
D.

- Attach walkway to RIGHT WALL.
- Attach RIGHT WALL to CENTER WALL. Note: Hinge pins on CENTER WALL are spring-loaded and can be depressed to help connect side walls to CENTER WALL.
- Fixer la passerelle sur le MUR DE DROITE.
- Fixer le MUR DE DROITE sur le MUR CENTRAL. Remarque : Le MUR CENTRAL est doté de charnières à ressort pouvant être enfoncées afin de faciliter la mise en place des murs latéraux sur le MUR CENTRAL.



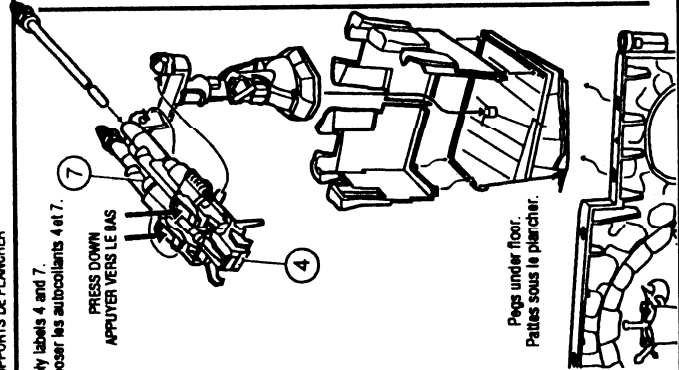
E.

- Fold out the two FLOOR SUPPORTS.
- Lower the center WALKWAY.
- Déplier les deux SUPPORTS DE PLANCHER.
- Abaisser la PASSERELLE centrale.



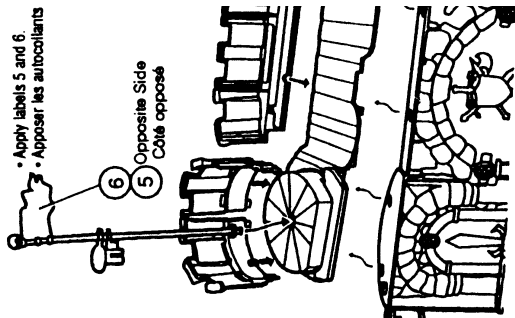
F.

- Assemble right parapet and cannon as shown.
- Align the two pegs under floor and snap onto top right of center wall.
- Load projectiles. Press triggers to fire projectiles. Only use projectiles provided supplied with this toy.
- Fixer le parapet de droite et le canon comme illustré.
- Aligner les deux pattes de fixation sous le plancher et enclencher en place sur le dessus droit du mur central.
- Charger les projectiles. Appuyer sur les gâchettes afin de lancer les projectiles. N'utiliser que les projectiles fournis avec le jouet.

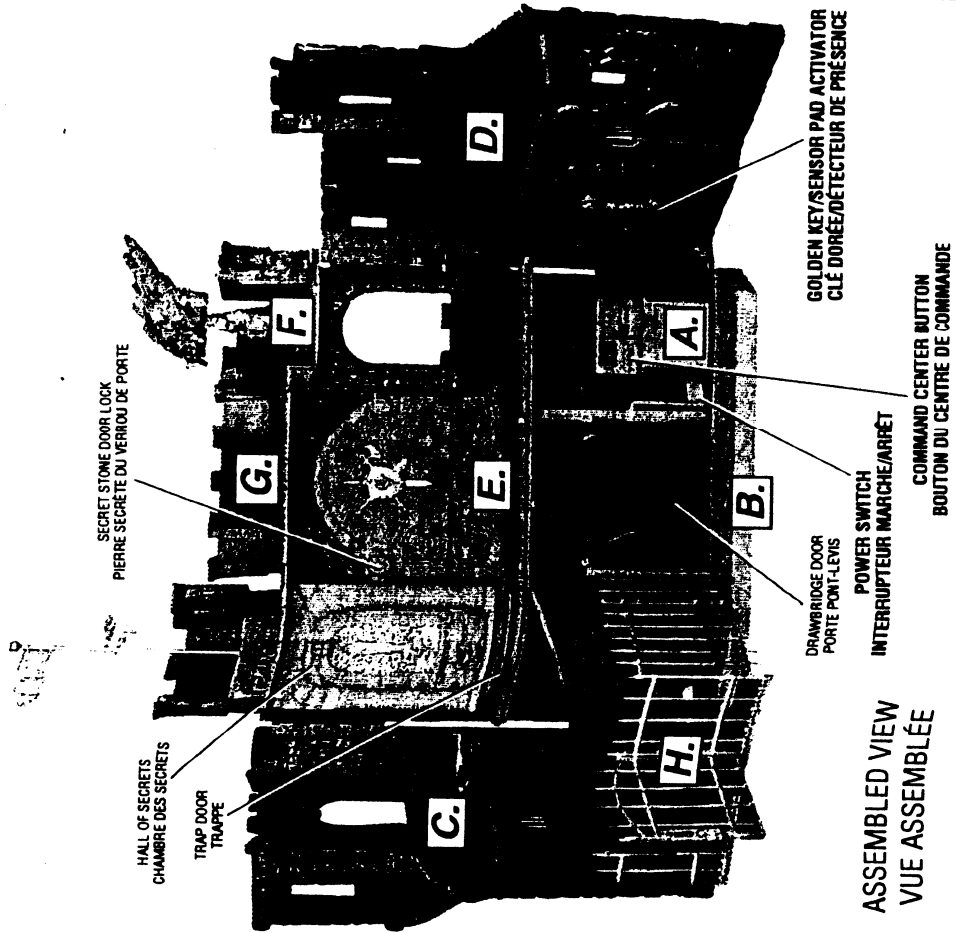


G.

- Assemble left parapet as shown.
- Align pegs on bottom of walkway and snap onto top left of center wall.
- Assemble flag pole to floor as shown.
- Fixer le parapet de gauche comme illustré.
- Aligner les pattes de fixation sous le parapet et enclencher en place sur le dessus gauche du mur central.
- Fixer la hampe de drapeau comme illustré.

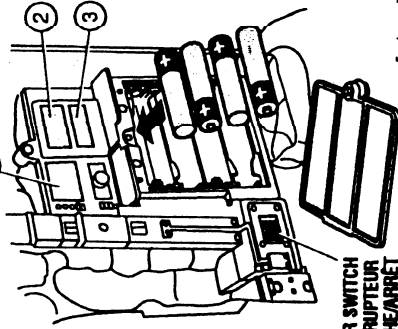


- Refer to the letters on the castle to help with assembly steps.
- Se référer aux lettres sur le château afin de faciliter l'assemblage.



ASSEMBLY: ASSEMBLAGE:

- Apply labels 1, 2 and 3
- Appliquez les autocollants 1, 2 et 3.



INSTALL BATTERIES INSTALLATION DES PILES

- Remove battery cover, and set aside. Insert four (4) "AA" alkaline batteries as indicated. Replace cover.
- Move switch to the left to turn on power.
- Enlever le couvercle du compartiment des piles. Insérer quatre (4) piles alcalines AA comme illustré. Remettre le couvercle en place.
- Mettre le jouet en marche en glissant l'interrupteur vers la gauche.

Replace batteries when lights dim or sound distorts.
Remplacer les piles si les lumières ou les sons s'affaiblissent.

- For longer life use only alkaline batteries.
- Utilisez des piles alcalines pour une durée de vie plus longue.

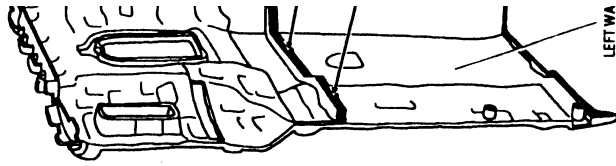
BATTERY SAFETY INFORMATION

1. Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
2. Non-rechargeable batteries are to be removed from the product when they are changed.
3. Rechargeable batteries are used. They are only to be changed when fully discharged.
4. Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or non-rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
5. Do not use old batteries and new batteries.
6. Only batteries of the same or equivalent type fit.
7. Be sure to insert batteries with the correct polarity and always follow the toy and battery manufacturers' instructions.
8. Damaged batteries are to be removed from the product.
9. Batteries should be stored in a cool, dry place.
10. The use of batteries is not to be used if the batteries are obsolete or old.

BATTERIES EN GARIE AU BILLET DES PILES

1. Ne pas recharger des piles non rechargeables.
2. Retirer les piles non rechargeables du produit avant de les changer.
3. Les piles rechargeables sont utilisées. Elles ne sont à changer qu'une fois complètement déchargées.
4. Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbon-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
5. Ne pas utiliser des piles anciennes et des piles neuves.
6. Utiliser uniquement des piles de même type.
7. Vérifier l'orientation des piles et toujours suivre les instructions des fabricants de piles et des jouets.
8. Retirer les piles endommagées du produit.
9. Les piles doivent être conservées dans un endroit frais et sec.
10. Ne pas utiliser des piles si elles sont obsolètes ou vieilles.

C.



LEFT WALL
MUR DE GA

- Attach walkway to LEFT WALL.

- Attach LEFT WALL. Note: Hinge pins spring-loaded and help connect side.

- Fixer la passerelle DE GAUCHE sur le MUR DE CENTRAL. Remarque: Le ressort chargé aide à connecter le mur à CENTRAL.

- Align pins on bottom of CENTER WALL and snap onto base.

- Aligner les pattes de fixation sous le MUR CENTRAL et enclencher en place sur la base.

