

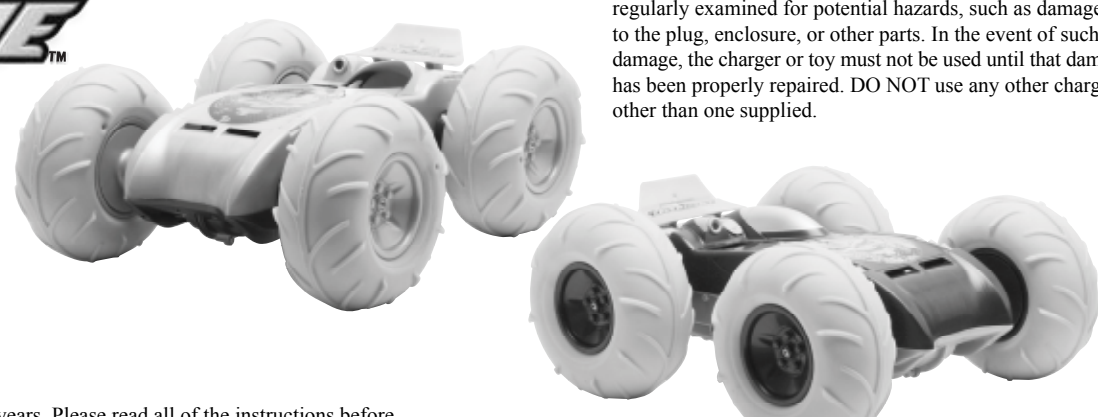
Cut line

Folder line

099-37575 worked by Ivan size: 19"(L) X 15"(W) Material: 100gsm + woodfree paper Date: July/10/2008

Front

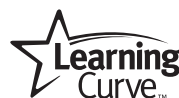
OVERDRIVE™



WARNING: Charger that is supplied with the toy should be regularly examined for potential hazards, such as damage to the plug, enclosure, or other parts. In the event of such damage, the charger or toy must not be used until that damage has been properly repaired. DO NOT use any other charger other than one supplied.

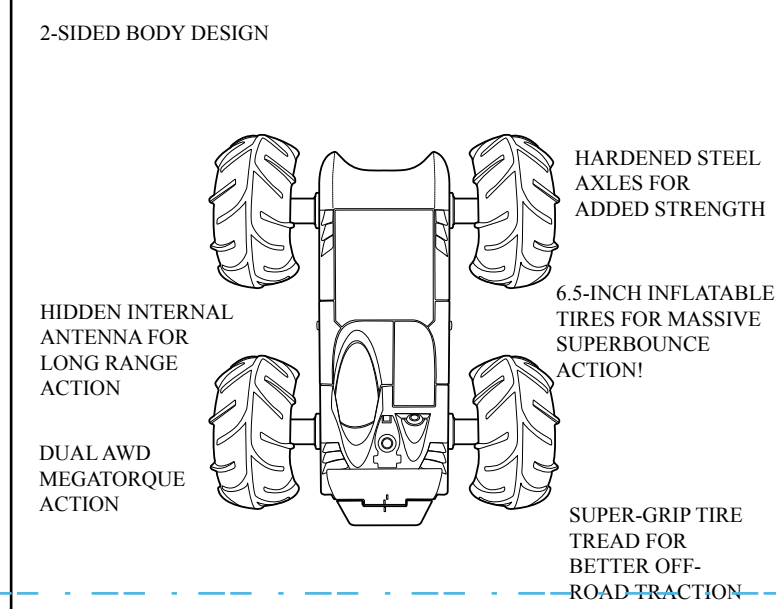
SAFETY PRECAUTIONS (Keep manual for future reference) This vehicle is not recommended for children under the age of 8 years. Please read all of the instructions before operating this vehicle. Always follow general safety rules while operating vehicle: avoid hitting pets, furniture or people. Do not pick up vehicle while it is in motion, keep hands, hair and clothing away from this vehicle when the power switch is turned to the "ON" position. Remove battery pack when vehicle is stored. Avoid tire contact on painted or varnished surfaces.

The J.L.X. Overdrive is built with an automatic shut-off function if the vehicle reaches excessive temperature during operation. If the vehicle stops after prolonged period of operation, turn off vehicle and controller, remove battery from vehicle and cease operation for ten (10) minutes. Reinsert battery and resume play.



© 2008 Learning Curve Brands, INC. Dyersville, Iowa 52040 U.S.A All Right Reserved. Made in China.

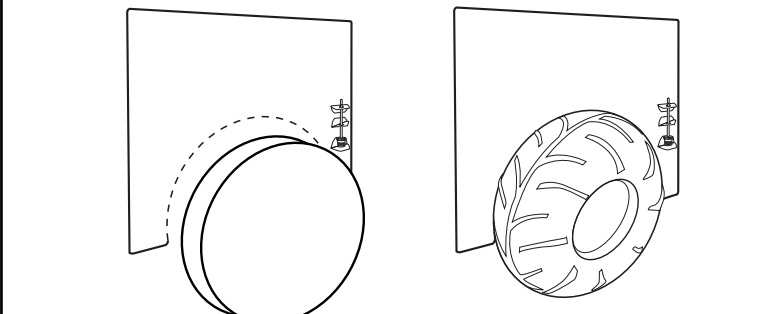
OVERDRIVE™ ACTION FEATURES



- 2-SIDED BODY DESIGN
HARDENED STEEL AXLES FOR ADDED STRENGTH
HIDDEN INTERNAL ANTENNA FOR LONG RANGE ACTION
DUAL AWD MEGATORQUE ACTION
6.5-INCH INFLATABLE TIRES FOR MASSIVE SUPERBOUNCE ACTION!
SUPER-GRIP TIRE TREAD FOR BETTER OFF-ROAD-TRACTION

- FULL-THROTTLE, MAXIMUM-SPEED OPERATION
SCALE SPEEDS OVER 225 MPH
UP TO 49-FOOT EFFECTIVE RANGE
A DIFFERENT COLOR SCHEME FOR EACH FREQUENCY-49 MHz OR 27 MHz

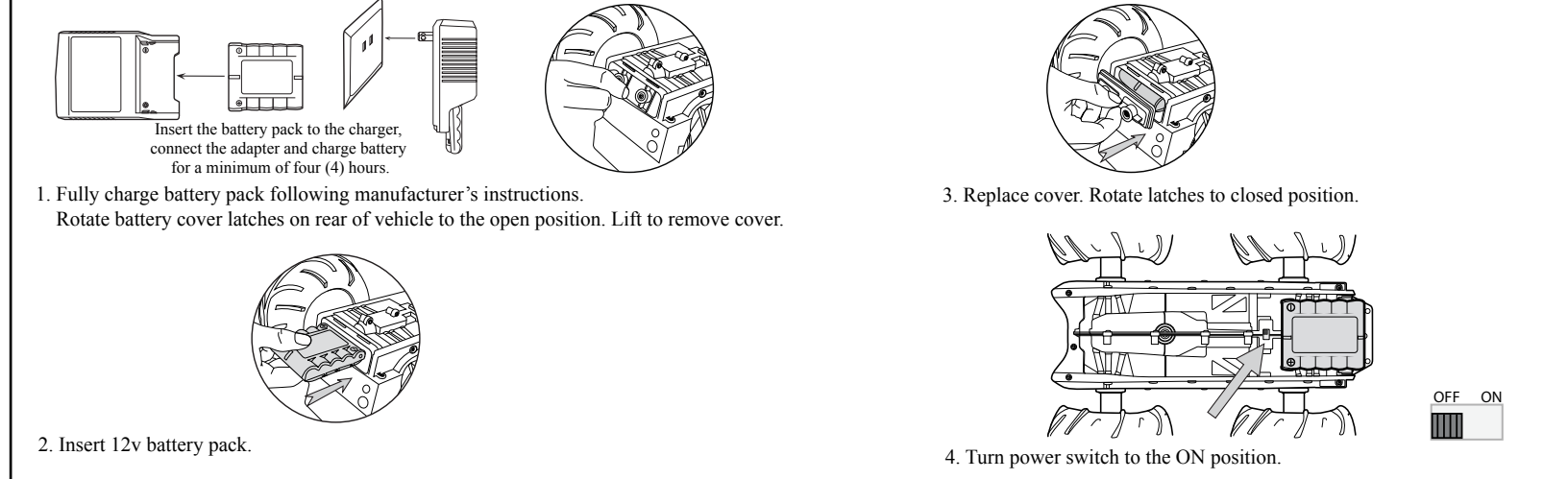
TIRE INFLATION INSTRUCTIONS



- IMPORTANT: TIRES MAY DEFLATE DURING SHIPPING OR STORAGE
1. Locate and remove the inflation needle that is attached to the cardboard insert inside the package.
2. Attach the inflation needle to a hand sports ball pump. DO NOT USE PUMPS WITH COMPRESSED AIR!
3. Make sure inflation needle is clean. Moisten it and slowly insert it straight into the tire's inflation hole.
4. Continually check the tire size by placing the tire inside the template. DO NOT OVERINFLATE. Once tire is the proper size (fits perfectly in template), you are ready to run your vehicle. Keep tire pattern for future use. PLEASE NOTE: Tires may be inflated on or off the vehicle. To remove tire from vehicle, simply remove screw from center of wheel. Rotate tires to prevent uneven wear.
5. This is NOT a toy. This is a tool and should not be used by a child without parent supervision.

BATTERY REQUIREMENTS/INSTALLATION FOR VEHICLE

To operate your vehicle, you will need a 12 Volt Rechargeable NiMH Battery Pack (included). Follow manufacturer's charging instructions on the rechargeable battery pack. PLEASE NOTE: The battery pack will become hot during use, so care should be taken whenever you handle it.

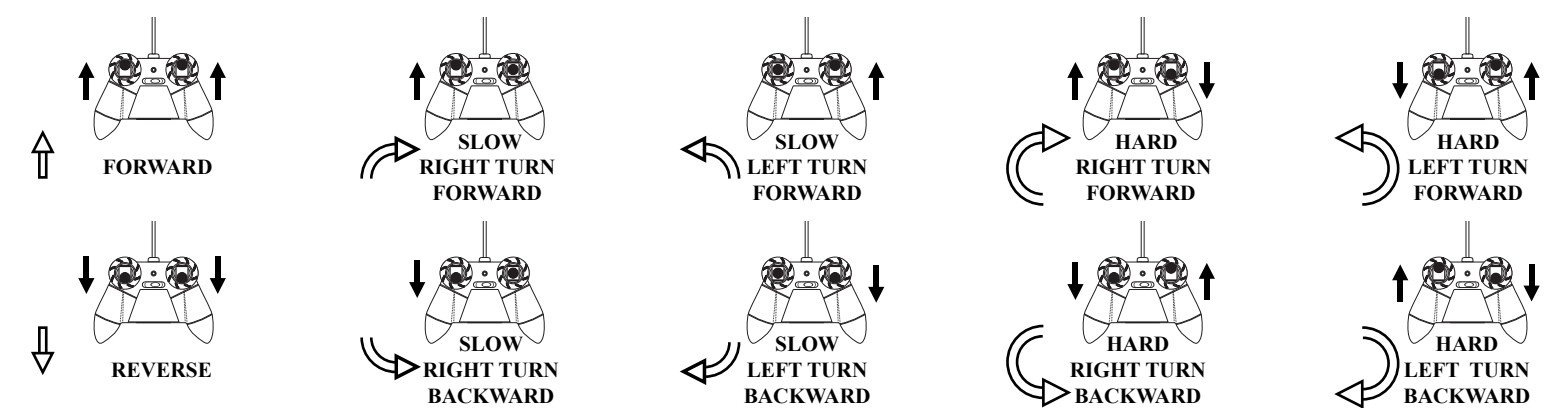


BATTERY REQUIREMENTS/INSTALLATION

- To operate your transmitter you will need a 9 Volt alkaline battery (included).
1. Remove battery cover as shown and install a new 9 Volt alkaline battery. Replace cover. Move power button ON and the red LED light will come on. This will show you that the battery is good and the transmitter is ready for operation. PLEASE NOTE: Vehicle power switch must be in the ON position to receive commands from the transmitter.
2. Insert antenna into hole in the transmitter and screw it in clockwise.
3. Please change the battery to fresh one when LED is dim.
Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
Batteries are to be inserted with the correct polarity (+ and -).
Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
Exhausted batteries are to be removed from the toy.
The supply terminals are not to be short-circuited.
Only use the batteries recommended by the manufacturer or batteries of an equivalent type.
Please remove from the toy if it is not to be used over a longer period.
Protect the environment: Bring used batteries to a special collecting point! Thank you!

DIRECTION CONTROLS

Move joystick(s) as indicated by solid arrows. Vehicle will move in direction as indicated by outlined arrow.



PROPER OPERATION AND STORAGE OF YOUR VEHICLE

- 1. Best operation of vehicle is on a textured paved surface.
2. Always operate your vehicle within a range of 49 feet from you.
3. Always operate your vehicle on dry surfaces away from cars and other full-size vehicles.
4. Always store your vehicle in a cool, dry place and off of painted or varnished surfaces.
5. Avoid operating around CB radios, high voltage electrical wires and large steel-reinforced concrete buildings.
6. Avoid running your vehicle and another vehicle on the same frequency. If you want to race another vehicle, use a 27 MHz J.L.X. OVERDRIVE™ vehicle against a 49 MHz J.L.X. OVERDRIVE™ vehicle.
7. DO NOT use in salt water.
8. Transmitter is not waterproof. Do not immerse in water.

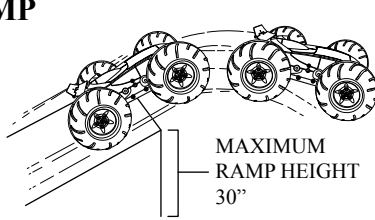
TRICKS AND STUNTS (for outdoors only)

Here are a few of the exciting tricks and stunts you can do. 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:

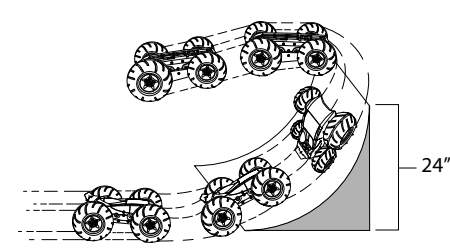
STANDARD RAMP JUMP

- 1. Drive car up a ramp no higher than 30 inches.



VERT RAMP

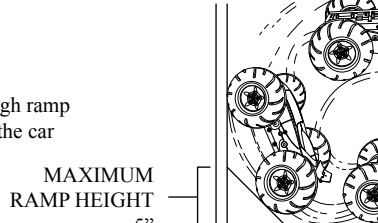
- 2. 1/4 Pipe Vehicle Ramp.



MODERATE SKILL LEVEL:

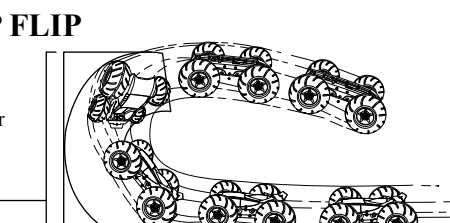
WALL FLIP

- 3. Run car up a 5 inch high ramp and onto a wall causing the car to flip.



REVERSE RAMP FLIP

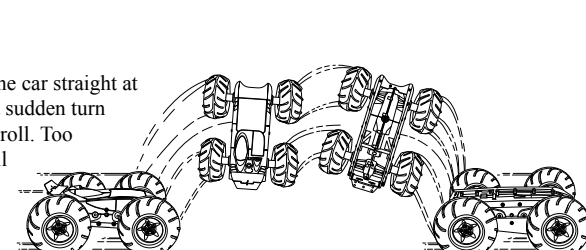
- 4. Build a semi-circular ramp 36 inches high and run the car through it.



EXPERT SKILL LEVEL:

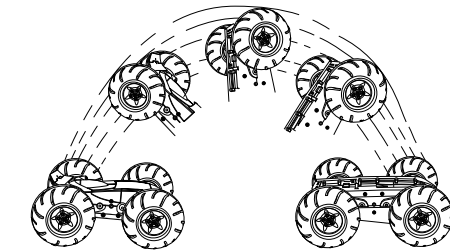
BARREL ROLL

- 5. While driving the car straight at full speed, make a sudden turn causing the car to roll. Too sharp a turn will cause the car to spin instead of roll.



WHEELIE FLIP

- 6. While running the car with the drive wheels in front, quickly reverse both joy sticks. This should cause the car to flip (To identify drive wheels, hold car off of ground. Move joy sticks and drive wheels will spin.)



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.

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.

FCC Statement:

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 Category II radiocommunication device complies with Industry Canada Standard RSS-310. "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."

Carrier frequency and field strength
Frequency Channel: 27.145 MHz and 49.860 MHz
27.145 MHz Field Strength: 68.7 dBµv/m @ 3m; 49.860 MHz Field Strength: 60.1 dBµv/m @ 3m.

Questions? Comments? Contact Consumer Care www.LearningCurve.com For replacement parts please call 800-704-8697

099-37575

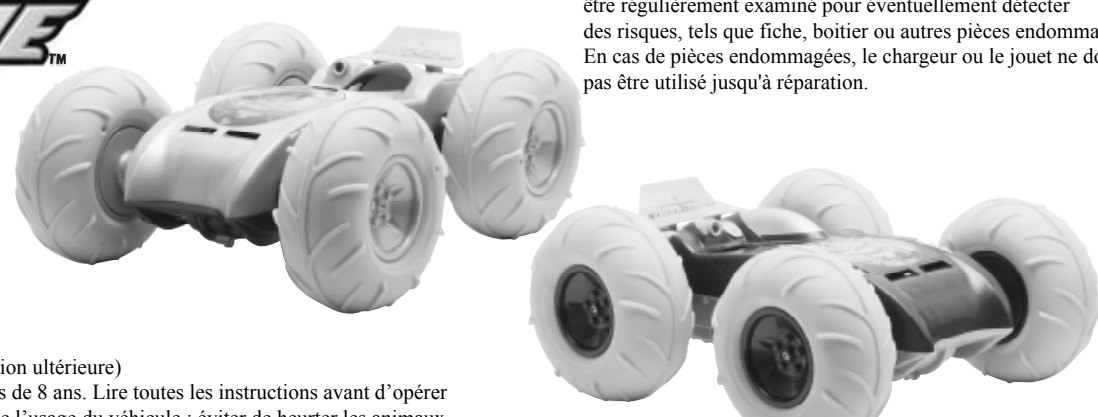
Cut line

Folder line

099-37575 worked by Ivan size: 19"(L) X 15"(W) Material: 100gsm + woodfree paper Date: July/10/2008

Back

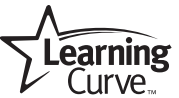
OVERDRIVE™



AVERTISSEMENT : Le chargeur utilisé avec le jouet doit être régulièrement examiné pour éventuellement détecter des risques, tels que fiche, boîtier ou autres pièces endommagées. En cas de pièces endommagées, le chargeur ou le jouet ne doit pas être utilisé jusqu'à réparation.

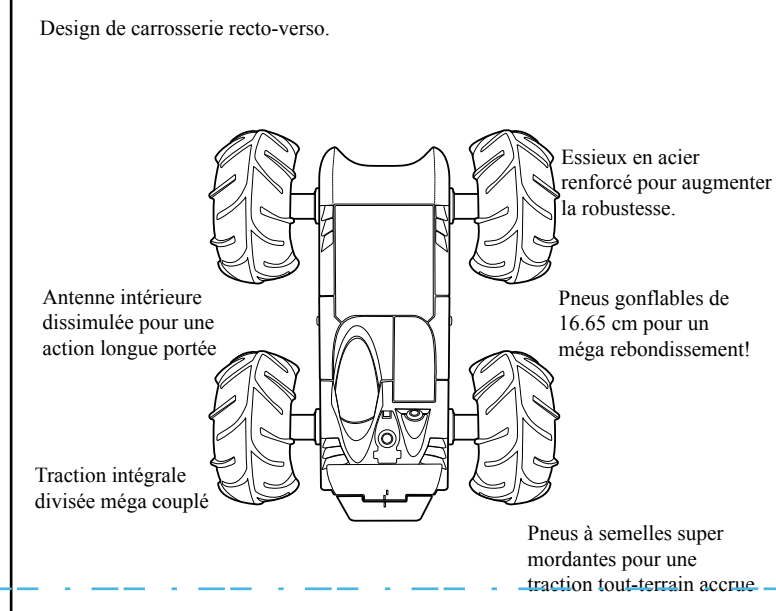
MESURES DE SÉCURITÉ (Conservez le manuel pour consultation ultérieure) Ce véhicule n'est pas recommandé pour les enfants âgés de moins de 8 ans. Lire toutes les instructions avant d'opérer ce véhicule. Toujours suivre des règles de sécurité générale lors de l'usage du véhicule : éviter de heurter les animaux de compagnie, les meubles ou les gens. Ne pas soulever le véhicule lorsqu'il est en mouvement. Tenir les cheveux, les vêtements hors de portée du véhicule lorsque le commutateur est en position "MARCHÉ" ("ON"). Retirer le paquet de piles quand le véhicule est rangé. Éviter tout contact des pneus avec des surfaces peintes ou vernies.

Le J.L.X. Overdrive a été construit avec une fonction de coupe circuit automatique quand le véhicule atteint une température excessive en fonctionnement. Au cas où le véhicule s'éteint après une longue période de fonctionnement, éteignez le control commande et le véhicule, enlevez la batterie et attendez 10 minutes avant de la remettre, pour ensuite continuer l'utilisation de l'appareil.



© 2008 Learning Curve Brands, INC. Dyersville, Iowa 52040 U.S.A Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

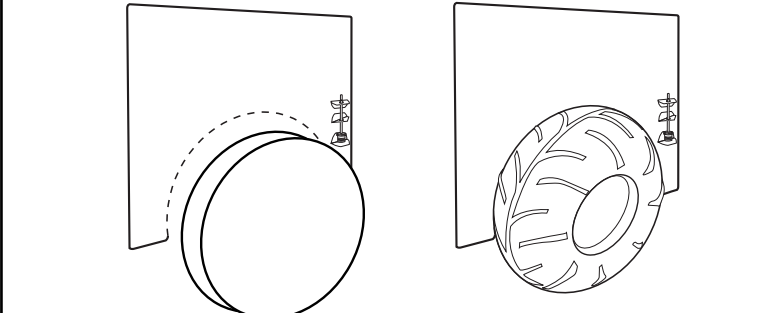
CARACTÉRISTIQUES DU "OVERDRIVE"



- Design de carrosserie recto-verso.
Essieux en acier renforcé pour augmenter la robustesse.
Antenne intérieure dissimulée pour une action longue portée.
Pneus gonflables de 1,65 cm pour un méga rebondissement!
Traction intégrale divisée méga couple.
Pneus à semelles super mordantes pour une traction tout-terrain accrue.

- Opération à la vitesse maximum
Vitesse à l'échelle pouvant atteindre 360 km/h
Jusqu'à 15 m de portée
Schéma de couleur différente pour chaque fréquence à 49 MHz ou 27 MHz

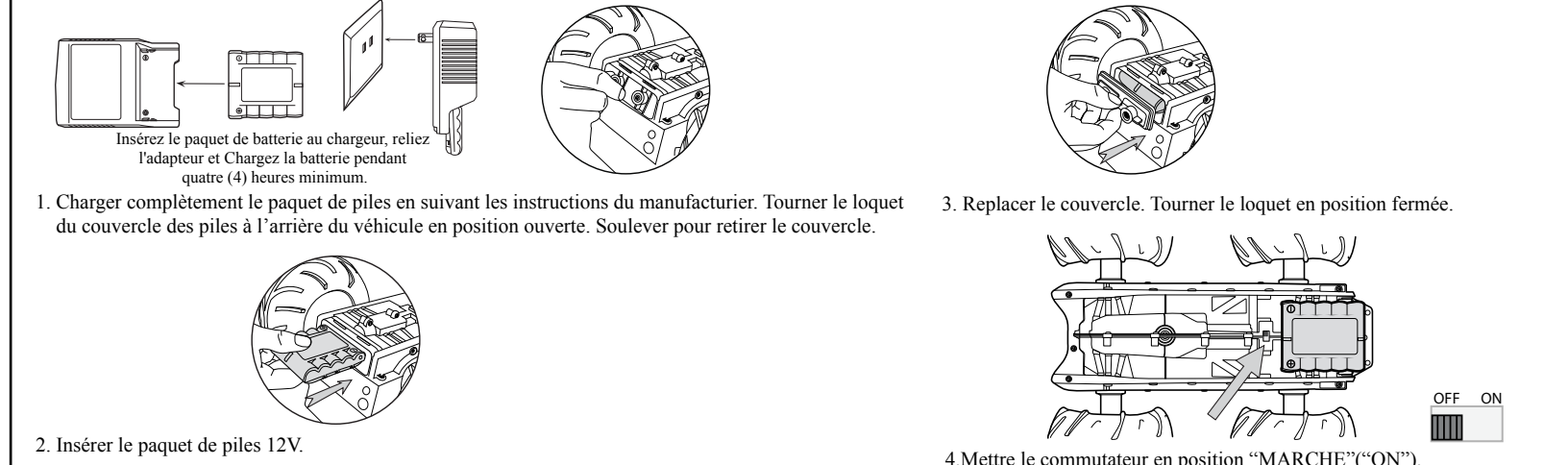
INSTRUCTIONS POUR GONFLER LES PNEUS



- IMPORTANT : LES PNEUS PEUVENT SE DÉGONFLER LORS DU TRANSPORT OU DE LIENTREPOSAGE
1. Localiser et retirer l'aiguille de gonflement du carton inséré à l'intérieur de l'emballage.
2. Attacher l'aiguille de gonflement à une pompe manuelle pour ballon de sports. NE PAS UTILISER UNE POMPE AVEC UN COMPRESSEUR D'AIR!
3. S'assurer que l'aiguille de gonflement est propre. L'humidifier et l'insérer doucement dans le trou de gonflement du pneu.
4. Vérifier continuellement la taille des pneus à l'aide du gabarit. NE PAS TROP GONFLER. Quand les pneus sont à la bonne taille (correspondent parfaitement au gabarit) vous êtes prêts à utiliser le véhicule. Conserver le gabarit pour utilisations futures. A NOTER : Les pneus doivent être gonflés en étant installés ou enlevés du véhicule. Pour enlever les pneus du véhicule, simplement retirer la vis au centre de la roue. Faire une rotation des pneus pour prévenir une usure inégale.
5. Ceci N'EST PAS un jouet. Ceci est un outil et ne devrait pas être utilisé par un enfant sans la supervision d'un parent.

PILES REQUISES/INSTALLATION POUR LE VÉHICULE

Pour opérer le véhicule, vous aurez besoin d'un paquet de piles rechargeables 12V (inclus) Suivre les instructions de recharge du fabricant inscrites sur le paquet de piles. À NOTER : Le paquet de piles va devenir chaud durant l'usage, une attention particulière est de mise à chaque utilisation.

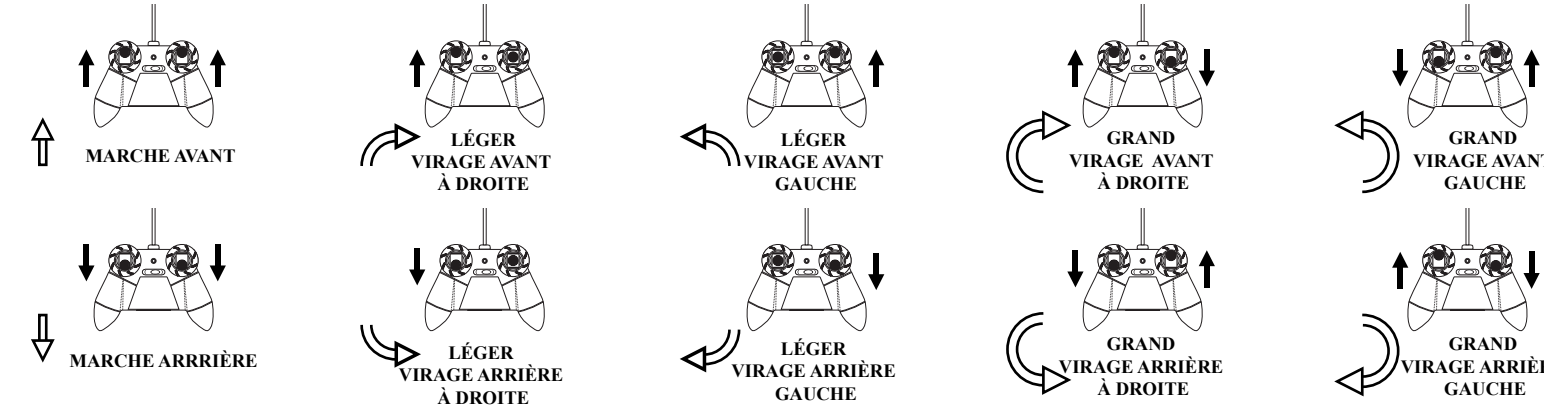


PILES REQUISES/INSATIATION

- Pour opérer l'émetteur vous aurez besoin d'une pile alcaline 9V (incluse).
1. Retirer la batterie comme le montre la couverture et installer un nouveau 9 volts pile alcaline. Remplacer le couvercle. Déplacer bouton d'alimentation sur ON et la LED rouge lumière verra on. This vous renseignera que le batterie est bonne et le transmetteur est prêt à fonctionner. A NOTER : Le commutateur du véhicule doit se trouver en position "MARCHÉ" ("ON") pour recevoir les commandes de l'émetteur.
2. Insérer l'antenne dans le trou de l'émetteur et visser dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Remplacer la pile lorsque la lumière DEL sur l'émetteur est faible.
Les piles non-rechargeables ne doivent pas être chargées.
Les piles rechargeables doivent uniquement être chargées sous la supervision d'un adulte.
Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être chargées.
Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
Insérer les piles en respectant les polarités.
Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc), ou rechargeables (nickel-cadmium).
Les piles usées doivent être retirées du jouet et jetées de façon appropriée.
Le point d'alimentation ne doit pas être court-circuité.
Utilisez uniquement les piles recommandées par le fabricant ou l'équivalent.
Veuillez retirer les piles du jouet lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une longue période.
Protégez l'environnement - commencez les piles usagées au point de collection des piles. Merci!

COMMANDES DE DIRECTION

Bouger les manettes comme l'indiquent les flèches noires. Le véhicule suivra le mouvement indiqué par les flèches blanches.



OPÉRATION ET REMISAGE APPROPRIÉS POUR VOTRE VÉHICULE

- 1. La meilleure surface d'utilisation du véhicule est sur une étendue texturée et pavée.
2. Toujours opérer le véhicule à une distance de 15 mètres de vous.
3. Toujours utiliser votre véhicule sur une surface sèche et loin des voitures ou autres véhicules grandeur nature.
4. Toujours ranger votre véhicule dans un endroit frais, sec et à l'écart de surfaces peintes ou vernies.
5. Éviter d'utiliser près d'un poste bande publique, de fils électriques à haut voltage et de bâtiments en béton armé.
6. Éviter d'utiliser votre bolide et un autre véhicule sur la même fréquence. Si vous voulez véhicules grandeur nature.
7. NE PAS utiliser dans l'eau salée.
8. L'emetteur n'est pas imperméable. Ne pas l'immerger dans l'eau.

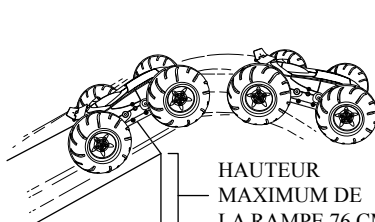
TRUCS ET CASCADES (pour l'extérieur seulement)

Voici quelques excitants trucs et cascades que vous pouvez accomplir. Les trucs et cascades suivants demandent de la pratique et de l'adresse. Tenter le niveau de compétence facile avant d'essayer des cascades plus avancées. Rappelez-vous que vous aurez besoin de pratiquer pour accomplir ces cascades.

NIVEAU DE COMPÉTENCE FACILE:

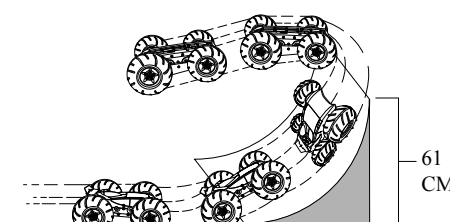
RAMPE DE SAUT STANDARD

- 1. Conduire le véhicule sur une rampe ne dépassant pas 76 cm.



RAMPE VERTICALE

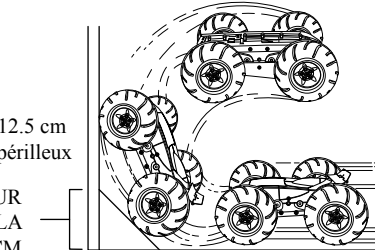
- 2. Rampe verticale 1/4 de lune.



NIVEAU DE COMPÉTENCE MOYEN:

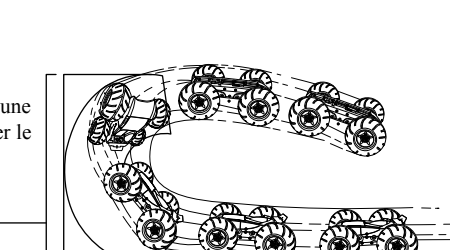
SAUT PÉRILLEUX ARRIÈRE SUR UN MUR

- 3. Faire rouler le bolide sur une rampe de 12,5 cm et sur un mur pour faire exécuter un saut périlleux arrière au véhicule.



SAUT PÉRILLEUX SUR RAMPE RENVERSÉE

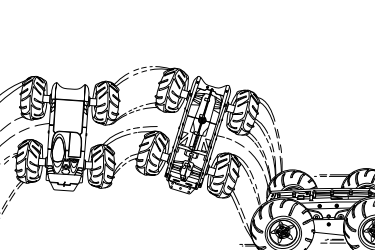
- 4. Construire une rampe demi-lune de 90cm de haut et y faire rouler le bolide à l'intérieur.



NIVEAU DE COMPÉTENCE EXPERT:

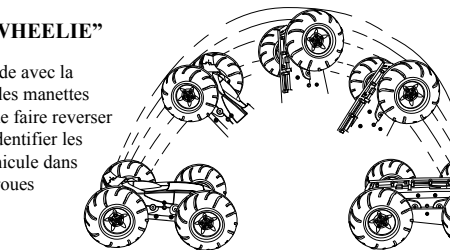
TOUR EN TONNEAU

- 5. Lorsque vous faites rouler le bolide en ligne droite et à pleine vitesse, effectuer un virage soudain, ce qui causera un tonneau. Il est à noter qu'effectuer un virage trop sec aura pour effet de vriller sur place au lieu de tourner en tonneau dans les airs.



ACROBATIE DE TYPE "WHEELIE"

- 6. Lorsque vous faites rouler le bolide avec la traction avant, envoyer rapidement les manettes vers l'arrière. Ceci aura pour effet de faire renverser le bolide sur son autre face. (Pour identifier les tractions du bolide, maintenir le véhicule dans les airs. Bouger les manettes et les roues s'activeront.)



NOTES DU FCC

Cet équipement a été testé et se soumet aux normes établies pour un appareil digital de Classe B, conformément à la Partie 15 des Règlements du FCC. Ces normes ont été conçues pour apporter une protection raisonnable contre les interférences nuisibles en installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut irradier de l'énergie par radiofréquences et, si n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions fournies, peut causer de l'interférence nuisible aux communications radio. Toutefois, il n'est pas garanti qu'une interférence ne puisse survenir dans une installation particulière. Si cet équipement cause de l'interférence à la réception radio ou télévisuelle, qui peut être déterminée en ouvrant ou fermant le couvercle de l'appareil en question, l'utilisateur est encouragé à tenter de corriger l'interférence avec une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter ou relocaliser l'antenne réceptrice.
• Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
• Brancher l'équipement dans une prise ou un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
• Consulter le fournisseur ou un technicien expérimenté en radio TV pour de l'aide.

AVERTISSEMENT DU FCC :

Des changements ou modifications apportés à cette unité qui ne sont pas expressément approuvés par la partie responsable de la conformité peuvent annuler l'autorité de l'utilisateur à opérer cet équipement.

DÉCLARATION DU FCC :

Ce dispositif se soumet à la Partie 15 des Règlements du FCC : L'opération est soumise à l'application de ces deux conditions : (1) Ce dispositif ne doit pas causer d'interférence nuisible et (2) ce dispositif doit accepter toutes les interférences reçues, y compris les interférences qui peuvent causer des opérations non désirées.

Ce dispositif de radiocommunication de catégorie II respecte la norme CNR-310 d'Industrie Canada. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux 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.

Fréquence porteuse et intensité du champ
Fréquence porteuse est de 27.145 MHz and 49.860 MHz.
27.145 MHz Intensité du champ: 68.7 dB uV/m @ 3m; 49.860 MHz Intensité du champ: 60.1 dB uV/m @ 3m.

Questions? Commentaires? Contactez le service à la clientèle www.LearningCurve.com Pour des pièces de remplacement appelez au 800.704.8697 (anglais seulement)

099-37575