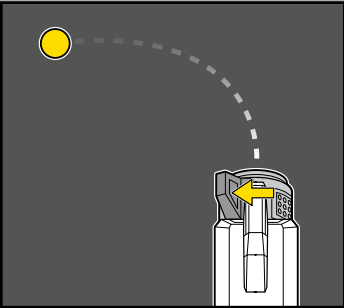
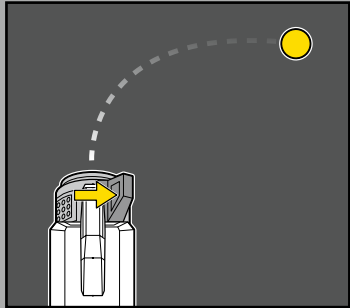


CANON PIVOTANT

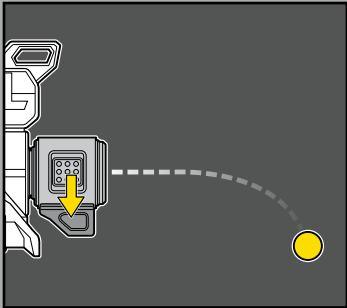
 FAIS PIVOTER LE CANON POUR QUE LES BILLES VIRENT VERS LA GAUCHE, VERS LA DROITE OU VERS LE BAS. IL Y A 4 ENCOCHES PRÉDÉFINIES POUR AIDER À CHOISIR LA TRAJECTOIRE. TU RESSENTIRAS UNE RÉSISTANCE À CES ENDROITS QUAND TU FERAS PIVOTER LE CANON.



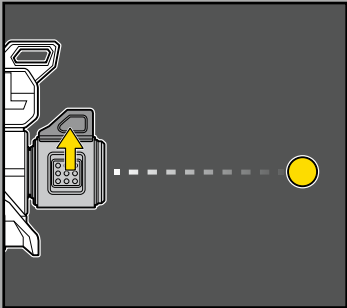
CANON VERS LA GAUCHE : INCURVÉ VERS LA GAUCHE.



CANON VERS LA DROITE : INCURVÉ VERS LA DROITE.

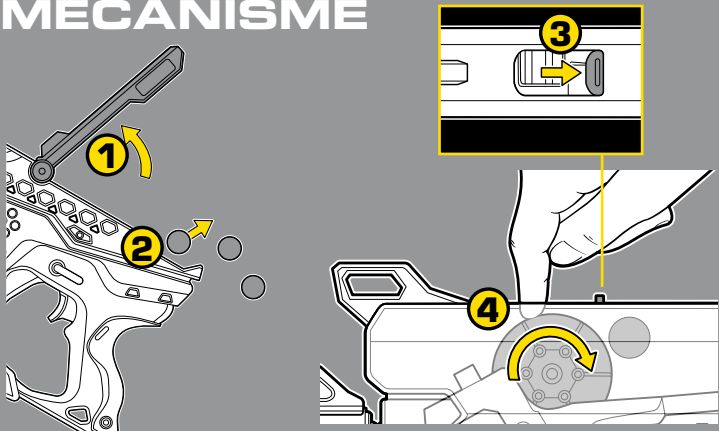


CANON À L'ENVERS : INCURVÉ VERS LE BAS.



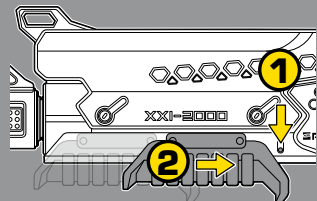
CANON À L'ENDROIT : TIR EN LIGNE DROITE.

DÉPANNAGE
DÉSENNRAYER LE MÉCANISME



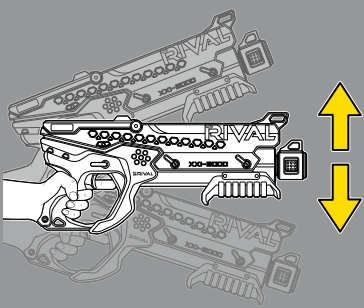
RETIRE TOUTES LES BILLES DU CHARGEUR-TRÉMIE. OUVRE LA PORTE D'ACCÈS. AVEC TON DOIGT, FAIS PIVOTER LE BARILLET VERS L'ARRIÈRE DU BLASTER POUR LIBÉRER TOUTE BILLE COINCÉE. VEILLE À NE PAS POINTER LE BLASTER VERS TOI OU QUELQU'UN D'AUTRE PENDANT L'OPÉRATION.

GLISSIÈRE COINCÉE



SI LA GLISSIÈRE EST COINCÉE, ABAISSE ET RETIENS LE BOUTON DE RÉINITIALISATION, PUIS TIRE LA GLISSIÈRE COMPLÈTEMENT VERS L'ARRIÈRE.

TIR À VIDE



DÙ À L'ALIMENTATION PAR GRAVITÉ, IL PEUT ARRIVER QU'AUCUNE BILLE NE SORTE LORS DU TIR. DANS CE CAS, IL FAUT AGITER LE BLASTER ET ESSAYER DE NOUVEAU.

 RIVAL
CURVE
SHOT

ÉVITER TOUTE BLESSURE AUX YEUX :
 **ATTENTION :** Ne pas viser les yeux ni le visage. Le port de lunettes est recommandé pour les joueurs et les gens à portée de tir. N'utiliser que les billes en mousse Rival officielles. Les autres billes pourraient être dangereuses. Ne pas modifier les billes ni le blaster.

14+



PORTE DU CHARGEUR-TRÉMIE
NE PAS DÉPASSER LE MAXIMUM DE BILLES.

TIRE LA GLISSIÈRE COMPLÈTEMENT VERS L'ARRIÈRE. REPOUSSE-LA COMPLÈTEMENT VERS L'AVANT.
NE PAS POINTER LE BLASTER VERS LE HAUT EN AMORÇANT.

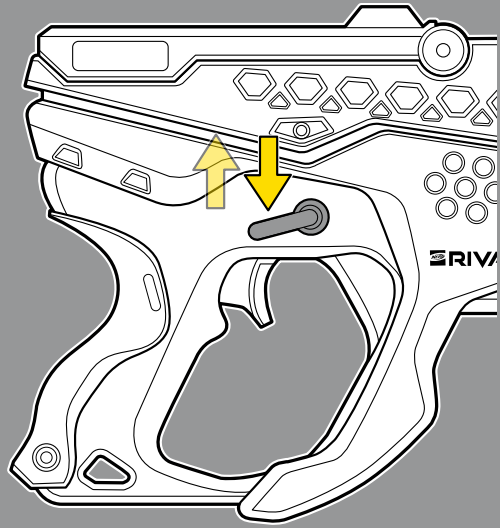
FAIS-LE PIVOTER POUR CHOISIR LA TRAJECTOIRE.
INSTRUCTIONS COMPLÈTES À L'ARRIÈRE.

HELIX
XXI-2000

Utiliser uniquement avec les produits Nerf Rival.



CRAN DE SÛRETÉ



SUR LE CÔTÉ DU BLASTER, ABAISSE LE CRAN DE SÛRETÉ POUR VERROUILLER LA DÉTENTE. METS-LE À L'HORIZONTALE POUR DÉVERROUILLER.

VERROUILLE TOUJOURS LA DÉTENTE QUAND LE BLASTER N'EST PAS UTILISÉ OU AVANT DE LE RANGER.

RANGER LE BLASTER

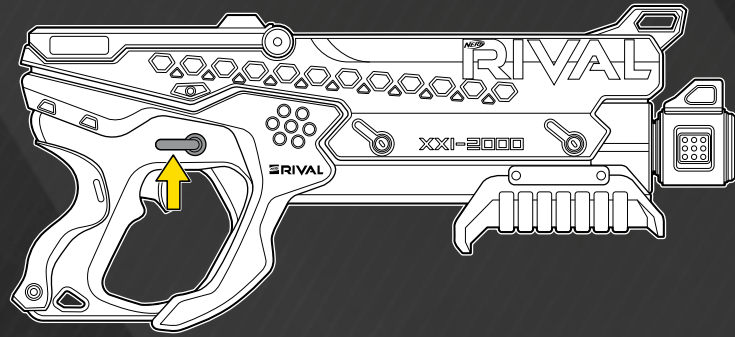
NE RANGE PAS LE BLASTER CHARGÉ ET PRÊT À TIRER.

NERF, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

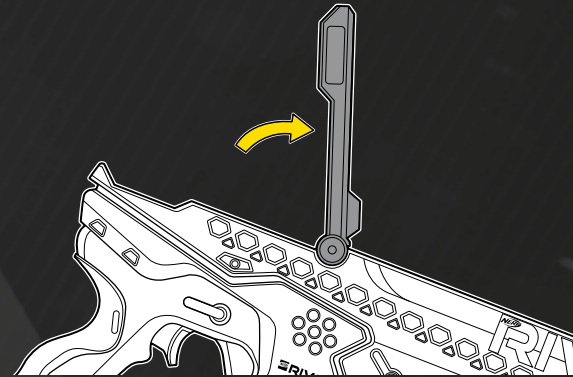
Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr

0221F2693FR2

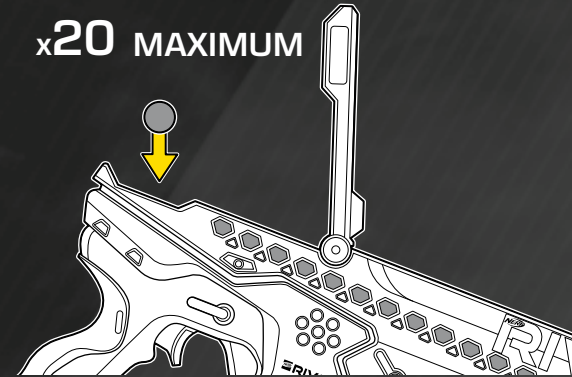
CHARGER ET TIRER



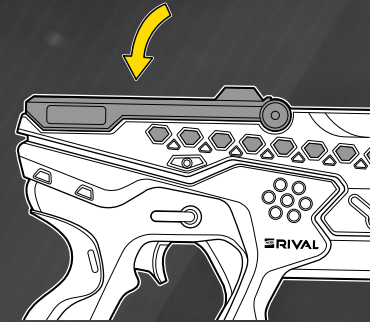
1 DÉPLACE LE CRAN DE SÛRETÉ POUR DÉVERROUILLER.



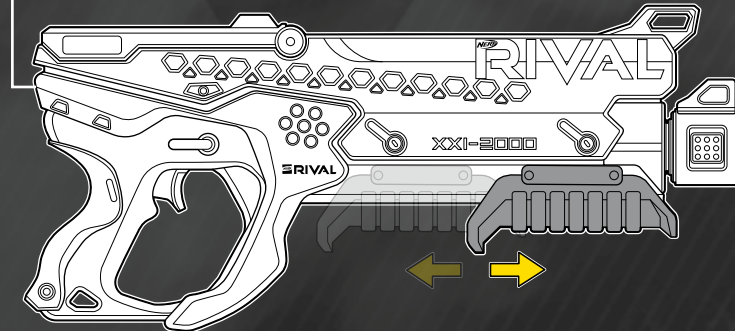
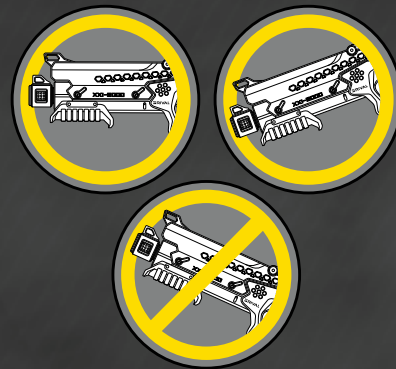
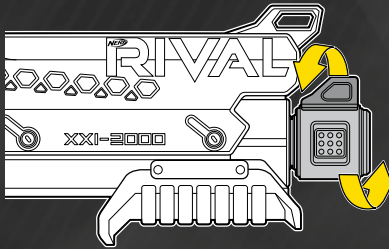
2 SOULÈVE LE COUVERCLE DU CHARGEUR-TRÉMIE. POINTE LE BLASTER VERS LE BAS.



3 INSÈRE DES BILLES EN MOUSSE. **NE PAS DÉPASSER LE MAXIMUM.**

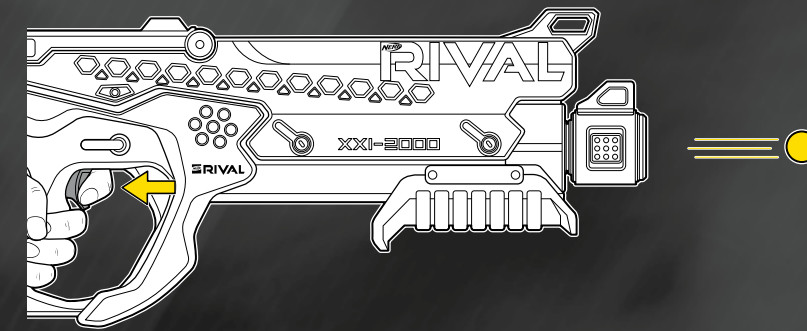


4 REFERME LA PORTE DU CHARGEUR-TRÉMIE



5 FAIS PIVOTER LE CANON POUR CHOISIR LA TRAJECTOIRE. DÉTAILS À LA DERNIÈRE PAGE.

6 POINTE LE BLASTER DROIT DEVANT OU VERS LE BAS. **NE LE POINTE PAS VERS LE HAUT.** LE POINTER VERS LE HAUT AU MOMENT D'AMORCER POURRAIT EMPÊCHER LE SYSTÈME D'ALIMENTATION PAR GRAVITÉ DE CHARGER UNE BILLE. **TIRE LA GLISSIÈRE COMPLÈTEMENT VERS L'ARRIÈRE. REPOUSSE-LA COMPLÈTEMENT VERS L'AVANT.** LE BLASTER EST BIEN AMORCÉ QUAND L'INDICATEUR D'AMORÇAGE EST VISIBLE.



7 APPUIE SUR LA DÉTENTE POUR TIRER 1 BILLE. POUR EN TIRER UNE AUTRE, RÉPÈTE LES ÉTAPES 5 À 7.