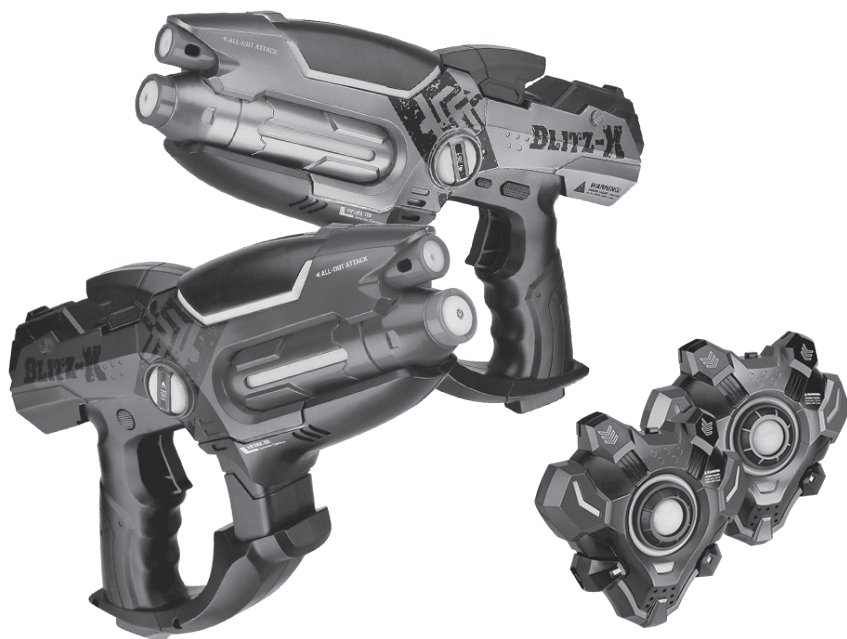


Pistolas de infrarrojos

BLITZ-X

Pistolas de infravermelhos Blitz-X



3+



Ref.: WGB803255

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

INSTRUÇÕES DE FUNCIONAMENTO

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.
Conservar as instruções para referência no futuro.

LISTA DE PIEZAS

- 2 pistolas
- 2 dianas
- 2 arneses elásticos

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Potencia de transmisión: -6,50 dBm.
Frecuencia: 2405-2468 MHz.
Alcance: de 15 a 20 metros.
Pilas de las pistolas: 2 x (4 x 1,5 V AA) (LR6) no incluidas.
Pilas de las dianas: 2 x (3 x 1,5 V AAA) (LR03) no incluidas.

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas.

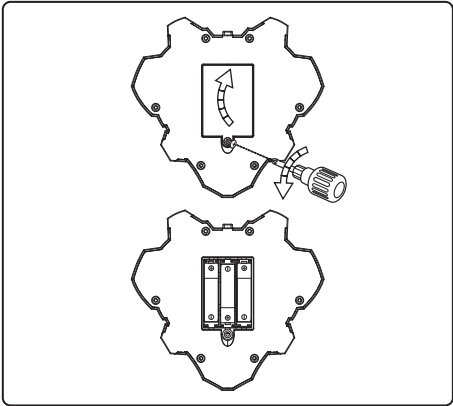
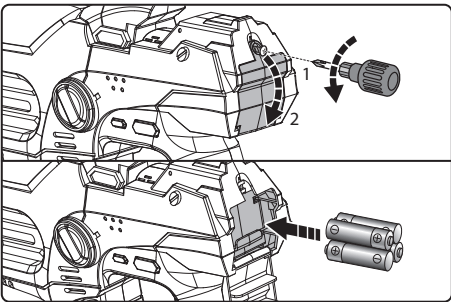
Advertencias: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas y alambres antes de dar el juguete al niño. Utilizar bajo la supervisión de un adulto. Limpiar con un paño húmedo.

ADVERTENCIAS ADICIONALES

No utilice el juguete en exteriores si brilla un sol fuerte. Si lo utiliza en condiciones de luz natural intensa, la distancia de alcance disminuye notablemente. Las pilas gastadas también disminuyen la distancia de alcance. La distancia de alcance máxima es de 20 metros. Si el tirador está a una distancia superior, no alcanzará la diana. Mantener el juguete alejado de fuentes de calor. No moje el juguete. Cuando el juguete no esté en uso, apáguelo. Para obtener el máximo rendimiento del juguete, se recomienda utilizar pilas alcalinas nuevas.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

El cambio de pilas debe realizarlo un adulto. Apaga el juguete antes de poner las pilas.



Pilas de las pistolas: 2 x (4 x 1,5 V AA) (LR6) no incluidas.

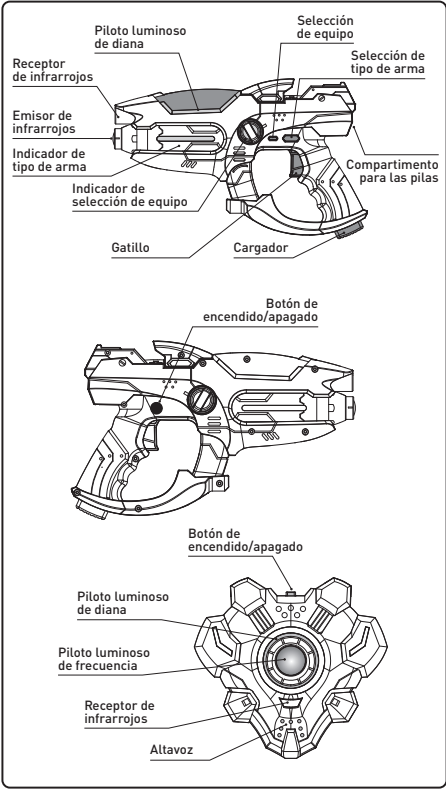
Pilas de las dianas: 2 x (3 x 1,5 V AAA) (LR03) no incluidas.

1. Afloja el tornillo con la ayuda de un destornillador de punta de estrella (no incluido) para abrir el compartimento de las pilas situado en la parte trasera de la pistola / diana.
2. Coloca / sustituye las pilas en los compartimentos dedicado a tal efecto y respetando el esquema de polaridad que se indica en las ilustraciones.
3. Cierra los compartimentos y atorníllalos de nuevo.

INSTRUCCIONES IMPORTANTES RELACIONADAS CON LAS PILAS

No recargar pilas no recargables. Las pilas recargables solo han de ser cargadas bajo la supervisión de un adulto. Las pilas recargables han de ser retiradas del juguete antes de ser cargadas. No han de mezclarse diferentes tipos de pilas, o pilas nuevas y usadas. Las pilas han de ser insertadas con la polaridad correcta. Las pilas agotadas han de ser retiradas del juguete. Los bornes de alimentación no han de ser cortocircuitados.

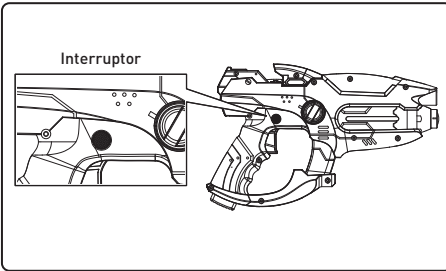
DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES DE LA PISTOLA Y LA DIANA



INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

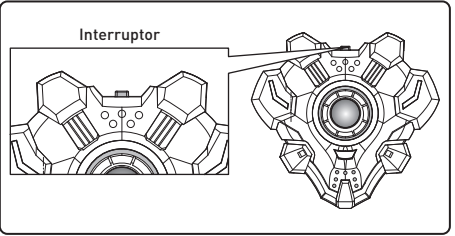
1. Encender la pistola

Cuando enciendas el interruptor de la pistola sonará una señal y se encenderán los indicadores luminosos de vidas, selector de equipo y munición. Por defecto, la pistola está en el modo de juego 1.



2. Encender la diana

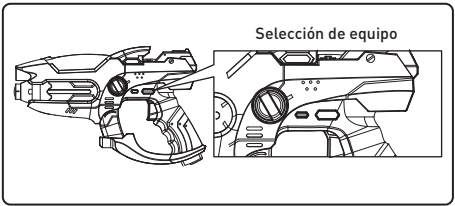
Cuando enciendas el interruptor de la diana sonará una señal y se encenderán los indicadores luminosos de vidas y el receptor de infrarrojos.



3. Selección de equipo

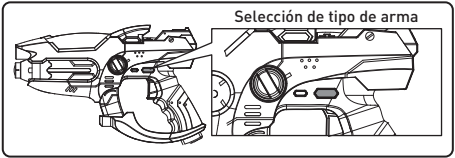
Antes de empezar a jugar una partida en la que un equipo lucha con otro (u otros), hay que seleccionar un equipo pulsando la tecla de "Selección de equipo" de la pistola. Los miembros de un mismo equipo no se pueden herir entre ellos, aunque se disparen por error. Se pueden formar hasta 7 equipos, con uno o varios jugadores por equipo. El color correspondiente a cada equipo aparecerá en la luz circular del lateral de cada pistola. Puedes cambiar de equipo tantas veces como quieras.

- (1) Equipo 1: luz roja
- (2) Equipo 2: luz verde
- (3) Equipo 3: luz azul
- (4) Equipo 4: luz beis
- (5) Equipo 5: luz rosa
- (6) Equipo 6: luz azul
- (7) Equipo 7: luz blanca

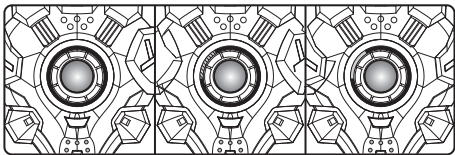


4. Botón de selección de tipo de arma:

Estas pistolas se pueden usar como cuatro tipos de armas diferentes. Cada vez que cambies de arma, sonará una señal. En el indicador de tipo de arma (luz lateral del cañón) aparecerá el color que corresponda al arma seleccionada.

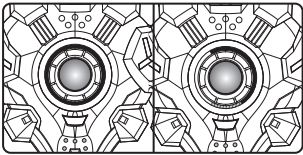


a. **Modo pistola:** 12 balas. Cada tiro que des en la diana le quita una vida al contrincante. Luz roja.

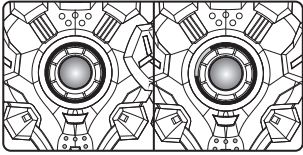


Un disparo Dos disparos

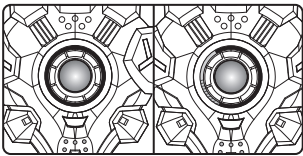
b. **Modo misil:** 1 misil. Cada tiro que des en la diana le quita 2,5 vidas al contrincante. Luz verde.



c. **Modo rifle:** 6 balas. Cada tiro que des en la diana le quita 1 vida al contrincante. Luz azul.

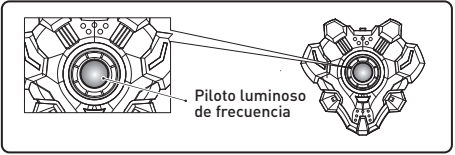


d. **Modo pistola ametralladora:** 6 balas. Cada tiro que des en la diana le quita 1,5 vidas al contrincante. Luz blanca.



5. **Sincronización:**

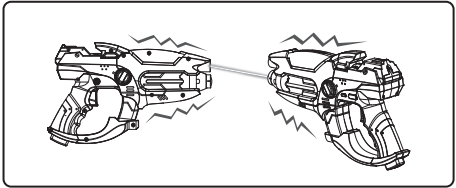
Enciende primero una de las dianas, luego una de las pistolas. Los dos aparatos se sincronizarán solos y el piloto indicador de frecuencia de la diana se enciende. Repite la operación con el otro juego de pistola y diana. Por último, fija las dianas a los cuerpos de los jugadores con la ayuda de los arneses elásticos y ¡que empiece la partida!



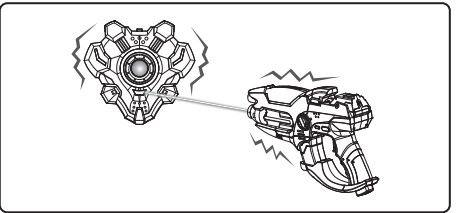
6. **Modos de juego:**

Puedes elegir entre los modos **Pistola contra pistola** o **Pistola contra diana**.

a. **Pistola contra pistola:** Apunta con su emisor de infrarrojos hacia el receptor de la pistola de tu oponente. Dispara. Si aciertas en el blanco, ambas pistolas vibran y emiten un sonido. En el indicador luminoso de vidas del contrincante se apagará una. Dependiendo del arma utilizada, las vidas se apagarán de maneras diferentes.

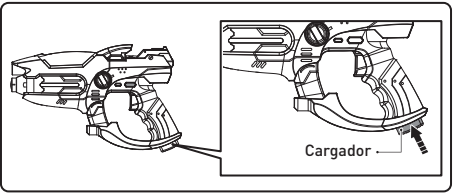


b. **Pistola contra diana:** Apunta con su emisor de infrarrojos hacia el receptor de la diana de tu oponente. Dispara. Si aciertas en el blanco, ambos aparatos vibran y emiten un sonido. En el indicador luminoso de vidas del contrincante se apagará una. Dependiendo del arma utilizada, las vidas se apagarán de maneras diferentes.



7. **Carga de munición:**

Durante la batalla puedes recargar tu arma pulsando en el cargador. También debes pulsar el cargador cada vez que cambies de tipo de arma.



- a. Rango de alcance entre pistola y pistola: hasta 20 metros.
- b. Rango de alcance entre pistola y diana: de 15 a 20 metros.
- c. Modo standby: mientras las pistolas y las dianas estén encendidas pero no estén en uso, emitirán un sonido y vibrarán cada 3 minutos. Apaga todos los apartados cuando no esté en uso.

SOLUCIÓN DE INCIDENCIAS

INCIDENCIA	CAUSA	SOLUCIÓN
El juguete no funciona	1. Las pilas están al revés, gastadas o dañadas. 2. El juguete está apagado.	1. Coloca las pilas con la polaridad correcta o reemplázalas. 2. Enciende el juguete.
No se puede hacer diana	1. Estás disparando a un miembro del mismo equipo. 2. No te queda munición o no has pulsado el cargador tras cambiar de arma. 3. No estás apuntando correctamente o has superado el rango de alcance. 4. Hay obstáculos físicos entre el emisor y el receptor.	1. Cambia la configuración de equipos en una de las pistolas. 2. Pulsa el cargador. 3. Apunta al receptor del contrincante o colócate más cerca. 4. Evita los obstáculos.
El juguete da fallos	1. Las pilas están casi gastadas. 2. Estás jugando a pleno sol. 3. Hay interferencias de otros aparatos infrarrojos (como un mando de televisión, por ejemplo).	1. Cambia las pilas. 2. Busca otro escenario de juego. 3. No uses otros aparatos infrarrojos durante la partida.

IMPACTO MEDIOAMBIENTAL



Cuando sea el momento de desechar el producto, por favor considere el impacto medioambiental y llévalo a un punto adecuado para reciclar. Los plásticos y metales utilizados en la construcción de este aparato pueden ser separados para permitir su reciclaje. Pregunte a su centro más cercano para más detalles. Todos nosotros podemos participar en la protección del medio ambiente.

DECLARACIÓN UE DE CONFORMIDAD

Nosotros, El Corte Inglés, S.A. C/Hermosilla 112, 28009 Madrid, declaramos bajo nuestra responsabilidad que el producto con referencia 24203696:

- Pistolas de puerto infrarrojo con radiocontrol, modelo WGB803255,



a la que hace referencia esta declaración es conforme con la legislación de armonización pertinente de la Unión y otras disposiciones relevantes de la Directiva RED 2014/53/UE.

El producto cumple con las siguientes normas y/u otros documentos normativos:

SALUD Y SEGURIDAD:

EN71-1:2014+A1:2018
EN71-2:2020
EN71-3:2019+A1:2021
EN IEC 62115:2020+A11:2020
EN 62479:2010

EMC:

EN 301 489-1 V2.2.3 (2019-11)
EN 301 489-3 V2.1.1 (2019-03)

ESPECTRO:

EN 300 440 V2.2.1 (2018-07)

Información adicional. Este producto cumple también con las siguientes Directivas:

Directiva 2009/48/CE, sobre la seguridad de los juguetes.

Directiva ROHS 2011/65/EU, sobre restricciones a la utilización de determinadas sustancias peligrosas en aparatos eléctricos y electrónicos.

El Corte Inglés S.A. conservará el expediente técnico completo que estará disponible a previa solicitud.

Firmado por y en nombre de El Corte Inglés S.A.:

En Madrid, 29/06/2022
Guadalupe Corzo Pradillo
Cargo: Directora Central
de Compras-Juguetes

Firma

LISTA DE PEÇAS

- 2 pistolas
- 2 alvos
- 2 arneses elásticos

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Potência de transmissão: -6,50 dBm.

Frequência: 2405-2468 MHz.

Alcance: de 15 até 20 metros.

Pilhas das pistolas: 2 x (4 x 1,5 V AA) (LR6)
não incluídas.

Pilhas dos alvos: 2 x (3 x 1,5 V AAA) (LR03)
não incluídas.

ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

ATENÇÃO: Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes.

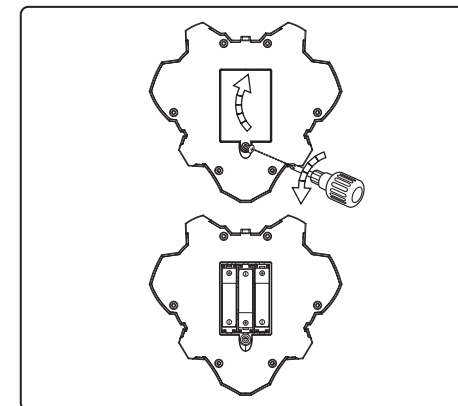
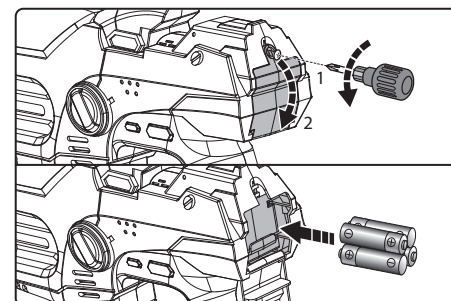
Atenção: As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Utilizar só sob a supervisão de um adulto. Limpar com um pano húmido.

ADVERTÊNCIAS ADICIONAIS

Não utilizar o jogo no exterior se houver demasiada luz do sol. Se o utilizar em condições de luz natural intensa, a distância de alcance diminuirá bastante. As pilhas gastas também diminuem a distância de alcance. A distância máxima de alcance é de 20 metros. Se o atirador estiver a uma distância superior, não alcançará o alvo. Manter o jogo protegido do calor excessivo. Não molhar o jogo. Quando não estiver a ser usado, desligue-o. Para tirar o partido máximo do jogo, recomenda-se a utilização de pilhas novas alcalinas.

COLOCAÇÃO DAS PILHAS

A colocação das pilhas deve ser feita por um adulto. Desligue o brinquedo antes de colocar as pilhas.



Pilhas das pistolas: 2 x (4 x 1,5 V AA) (LR6)
não incluídas

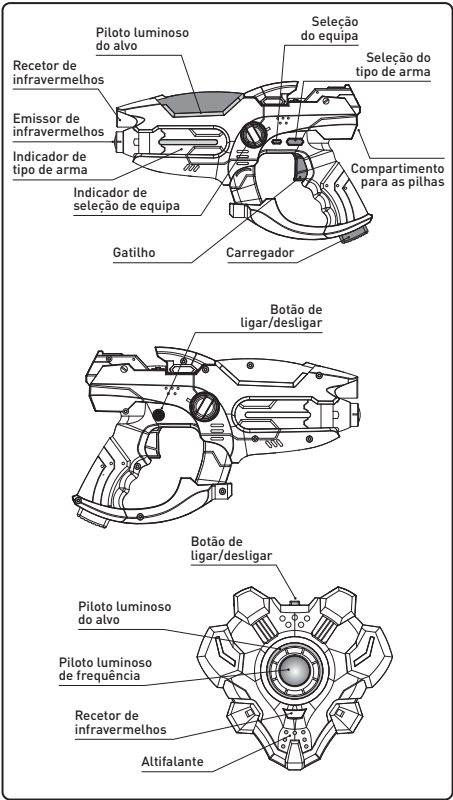
Pilhas dos alvos: 2 x (3 x 1,5 V AAA) (LR03)
não incluídas

1. Com uma chave de fendas (não incluída), remova o parafuso e abra a tampa das pilhas na parte de trás da pistola / o alvo.
2. Insira / substitua as pilhas na unidade, com a polaridade indicada nos compartimentos das pilhas.
3. Volte a colocar as tampas do compartimento das pilhas com os parafusos e a chave de fendas.

INSTRUÇÕES IMPORTANTES DAS PILHAS

As pilhas não recarregáveis não podem ser recarregadas. As pilhas recarregáveis só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas. Não se deve misturar diferentes tipos de pilhas, nem pilhas novas com usadas. As pilhas devem ser introduzidas com a polaridade correta. As pilhas gastas devem ser removidas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito.

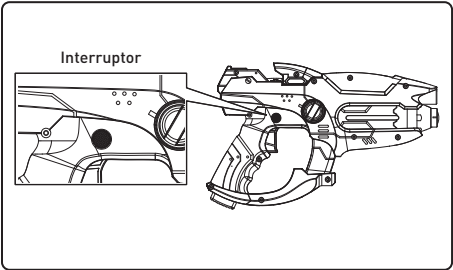
DESCRIÇÃO DAS FUNÇÕES
DA PISTOLA E DO ALVO



INSTRUÇÕES DE FUNCIONAMENTO

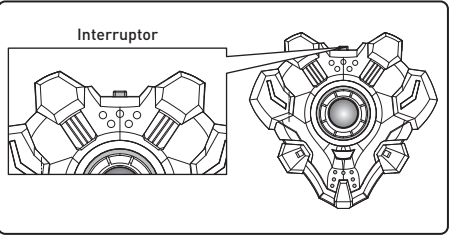
1. Ligar a pistola

Quando ligar o interruptor da pistola ouvir-se-á um sinal e acender-se-ão os indicadores luminosos de vidas, seletor da equipa e munições. Por predefinição, a pistola está no modo de jogo 1.



2. Ligar o alvo

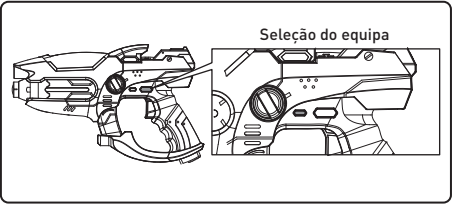
Quando ligar o interruptor do alvo ouvir-se-á um sinal que ligará os indicadores luminosos de vidas e o recetor de infravermelhos.



3. Seleção do equipa

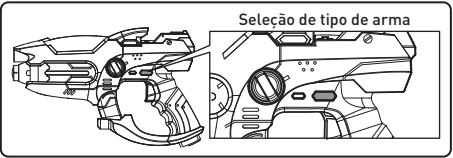
Antes de começar a jogar uma partida em que uma equipa luta contra outra (ou outras), tem de seleccionar uma equipa clicando na tecla "Seleção de equipa" da pistola. Os membros da mesma equipa não se podem ferir entre eles, mesmo que se dispare sem querer. Podem formar-se até 7 equipas, com um ou vários jogadores por equipa. A cor correspondente a cada equipa aparecerá na luz circular na lateral de cada pistola. Pode mudar de equipa as vezes que quiser.

- (1) Equipa 1: luz vermelha
- (2) Equipa 2: luz verde
- (3) Equipa 3: luz azul
- (4) Equipa 4: luz bege
- (5) Equipa 5: luz rosa
- (6) Equipa 6: luz azul
- (7) Equipa 7: luz branca

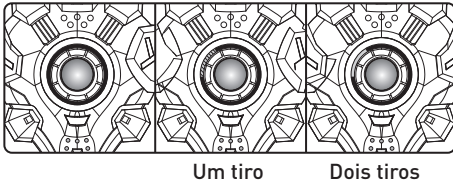


4. Botão de seleção de tipo de arma:

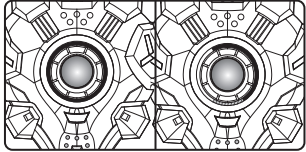
Estas pistolas podem usar-se como quatro tipos de armas diferentes. Cada vez que se muda de arma, ouvir-se-á um sinal. No indicador de tipo de arma (luz lateral do canhão) aparecerá a cor que corresponde à arma seleccionada.



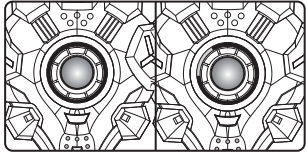
a. **Modo pistola:** 12 balas. Cada tiro que dê no alvo retira uma vida ao adversário. Luz vermelha.



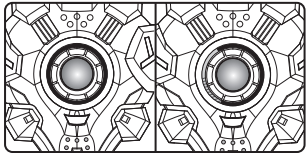
b. **Modo míssil:** 1 míssil. Cada tiro que dê no alvo retira 2,5 de vidas ao adversário. Luz verde.



c. **Modo espingarda:** 6 balas. Cada tiro que dê no alvo retira 1 vida ao adversário. Luz azul.

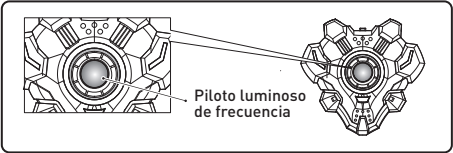


d. **Modo pistola metralhadora:** 6 balas. Cada tiro que dê no alvo retira 1,5 vidas ao adversário. Luz branca.



5. Sincronização:

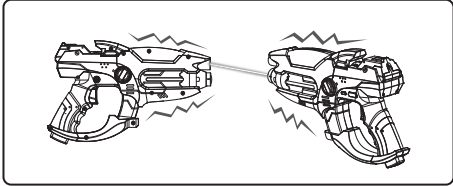
Ligue primeiro um dos alvos, depois uma das pistolas. Os dois aparelhos sincronizar-se-ão sozinhos e o piloto indicador de frequência do alvo ligar-se-á. Repita a operação com o outro jogo de pistola e alvo. Por último, fixe os alvos aos corpos dos jogadores com a ajuda dos arneses elásticos e que comece o jogo!



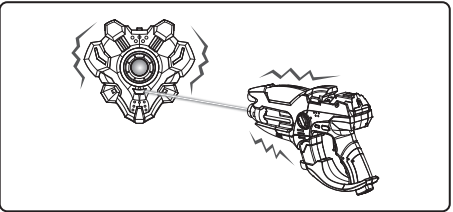
6. Modos de jogo:

Pode escolher entre os modos **Pistola contra pistola** ou **Pistola contra alvo**.

a. **Pistola contra pistola:** Aponte o seu emissor de infravermelhos em direção ao recetor da pistola do seu adversário. Dispare. Se acertar no branco, ambas as pistolas vibram e emitem um som. No indicador luminoso de vidas do adversário apagar-se-á uma vida. Dependendo da arma utilizada, as vidas apagar-se-ão de forma diferente.

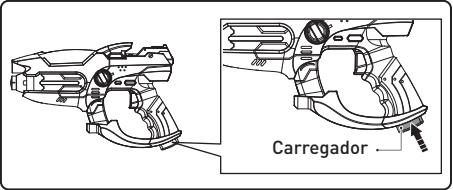


b. **Pistola contra alvo:** Aponte o seu emissor de infravermelhos em direção ao recetor do alvo do seu adversário. Dispare. Se acerta no branco, ambos os aparelhos vibram e emitem um som. No indicador luminoso de vidas do adversário apagar-se-á uma vida. Dependendo da arma utilizada, as vidas apagar-se-ão de forma diferente.



7. Carregamento de munições:

Durante a batalha pode recarregar a sua arma clicando no carregador. Também deve clicar no carregador cada vez que mudar de tipo de arma.



- a. Intervalo de alcance entre pistola e pistola: até 20 metros.
- b. Intervalo de alcance entre pistola e alvo: de 15 a 20 metros.
- c. Modo standby: quando as pistolas e os alvos estão ligados, mas não estão em uso, irão emitir um som e irão vibrar a cada 3 minutos. Apague todos os aparelhos quando não estão em uso.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

PROBLEMA	CAUSA	SOLUÇÃO
O jogo não funciona	1. As pilhas estão ao contrário, gastas ou danificadas. 2. O jogo está desligado.	1. Coloque as pilhas com a polaridade correta ou substituí-as. 2. Ligue o jogo.
Não se consegue fazer alvo	1. Está a disparar para um membro da mesma equipa. 2. Não tem mais munições ou não clicou no carregador após mudar de arma. 3. Não está a apontar corretamente ou ultrapassou o intervalo de alcance. 4. Há obstáculos físicos entre o emissor e o recetor.	1. Mude a configuração de equipas numa das pistolas. 2. Clique no carregador. 3. Aponte para o recetor do adversário, fique mais próximo. 4. Evite os obstáculos.
O jogo falha	1. As pilhas estão quase gastas. 2. Está a jogar em plena luz do sol. 3. Há interferências de outros aparelhos com infravermelhos (como um comando de televisão, por exemplo).	1. Troque de pilhas. 2. Procure outro local de jogo. 3. Não use outros aparelhos infravermelhos com durante o jogo.

PROTEÇÃO DO MEIO AMBIENTE



Quando for necessário eliminar o produto, por favor considere o impacto ambiental e leve-o a um ecoponto adequado para reciclar. Os plásticos e metais utilizados na construção deste equipamento podem ser separados para permitir a sua reciclagem. Pergunte no centro de reciclagem que lhe está mais próximo, para mais detalhes. Todos nós podemos participar na proteção do meio ambiente.

DECLARAÇÃO UE DE CONFORMIDADE

Nós, El Corte Inglés, S.A. C/Hermosilla 112, 28009 Madrid, declaramos sob a nossa responsabilidade que o produto com referencia 24203696:

- Pistolas do porto infravermelho com controle de rádio, modelo WGB803255,



referida nesta declaração é conforme com os requisitos essenciais e outros requisitos relevantes da Directiva RED 2014/53/UE.

O produto cumpre com as seguintes normas e/ou outros documentos normativos:

SAÚDE E SEGURANÇA:
 EN71-1:2014+A1:2018
 EN71-2:2020
 EN71-3:2019+A1:2021
 EN IEC 62115:2020+A11:2020
 EN 62479:2010

EMC:
 EN 301 489-1 V2.2.3 (2019-11)
 EN 301 489-3 V2.1.1 (2019-03)

ESPECTRO:
 EN 300 440 V2.2.1 (2018-07)

Informação adicional. Este produto cumpre também com as seguintes Directivas:

Directiva 2009/48/CE, relativa à segurança dos brinquedos.

Directiva 2011/65/UE relativa à restrição do uso de determinadas substâncias perigosas em equipamentos eléctricos e electrónicos.

El Corte Inglés S.A. conservará a documentação técnica completa que estará disponível mediante pedido.

Assinado por e em nome de El Corte Inglés S.A.:

Em Madrid, 29/06/2022
 Guadalupe Corzo Pradillo
 Cargo: Directora Central
 de Compras-Juguetes

Firma



El Corte Inglés, S.A.

Hermosilla, 112 – 28009 Madrid

España / Espanha · NIF: A-28017895.

Fabricado en / na China.

Ref.: WGB803255