

ЯК ЗАПУСТИТИ NADO

<p>1</p>	<p>2</p> <p>Натисніть, щоб зафіксувати пускач на аватарі блейда.</p>	<p>3</p> <p>Не запускайте NADO за межами арени.</p> <p>Утримуйте пускач однією рукою і візьміть стрічку для запуску іншою.</p>
-----------------	---	---

1 НАТИСНІТЬ НА АВАТАР БЛЕЙДА

Розташуйте монтажний інструмент так, щоб його 2 випуклі зубці збігалися з виймками на наконечнику.

2 ЦЕНТРУВАННЯ

Точка прив'язки

Натисніть на аватар блейда і поверніть проти годинникової стрілки.

Послабте насадку.

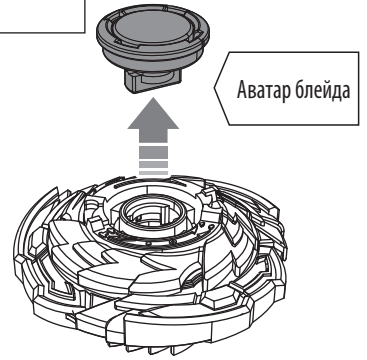
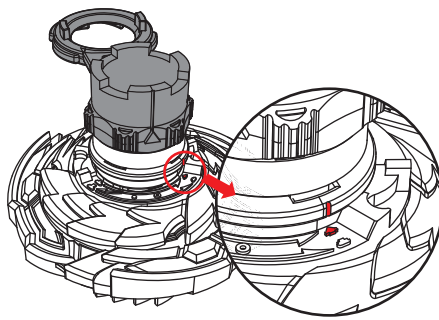
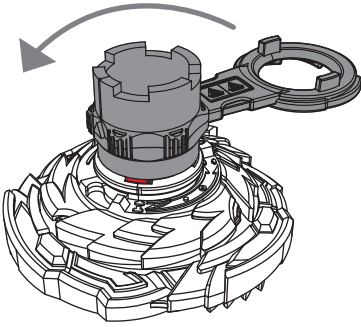
3 ЗНІМІТЬ НАСАДКУ

Поверніть монтажний інструмент за чи проти годинникової стрілки.

Зніміть насадку.

ПЕРЕДНІЙ І ЗВОРОТНИЙ РЕЖИМ

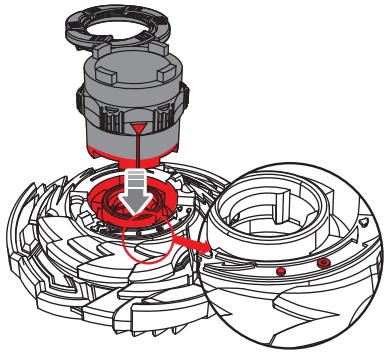
1 РОЗБЕРІТЬ АВАТАР БЛЕЙДА.



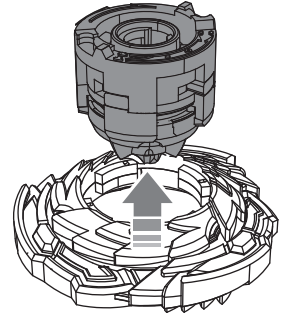
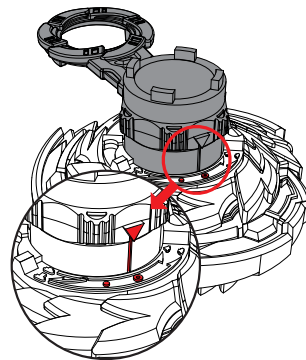
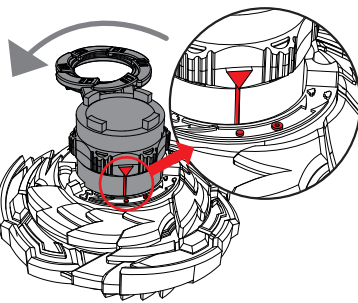
Аватар блейда

Поверніть проти годинникової стрілки.

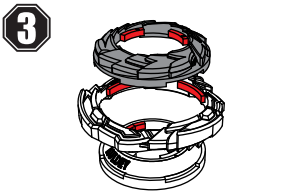
2 РОЗБЕРІТЬ ІНТЕГРОВАНІЙ ЦЕНТРАЛЬНИЙ ВАЛ



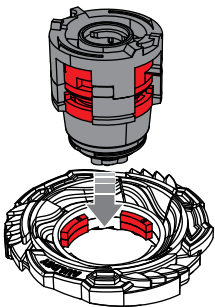
Поверніть проти годинникової стрілки.



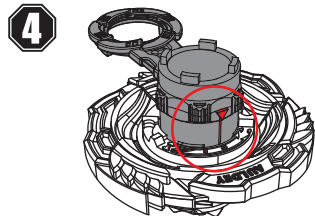
Зробіть так, щоб великі випуклі зубці монтажного інструмента збігались із центральним валом.



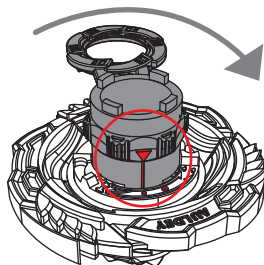
Атакувальне кільце можна замінити



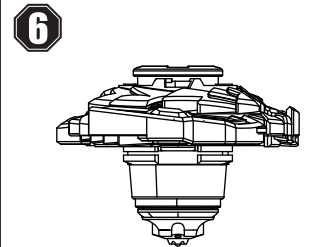
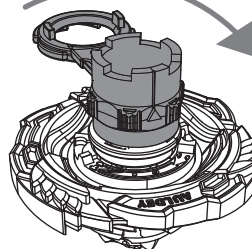
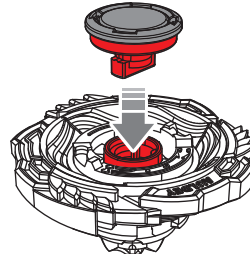
Переверніть.



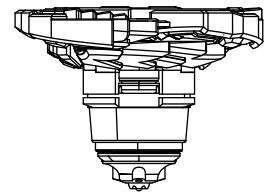
Зробіть так, щоб великі випуклі зубці монтажного інструмента збігались із центральним валом.



5 ВСТАНОВІТЬ АВАТАР БЛЕЙДА



Передній режим.



Зворотний режим.



ПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО

Зовнішній вигляд і колір продукту може відрізнятися від того, що вказано на упаковці. Збережіть упаковку для подальшого використання.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ! Не призначено для дітей віком до 36 місяців. Містить дрібні та травмобезпечні елементи. Використовувати під безпосереднім наглядом дорослої особи. Може призвести до травмування та/або удушшення дрібними деталями.



ALPHA GROUP CO., LTD.
Auldey Industrial Area, Wenguan Rd., Chenghai, Shantou,
Guangdong, China(515800)
Tel: (86) 20-38983278 Website: www.auldeytoys.com
Fax: (86) 20-87358278 E-mail: auldeytoys@auldey.cn

©2017 ALPHA All rights reserved. • Усі права захищено

ЗРОБЛЕНО В КИТАЇ

