

HYPERSHOT

8+ F9917
1-2



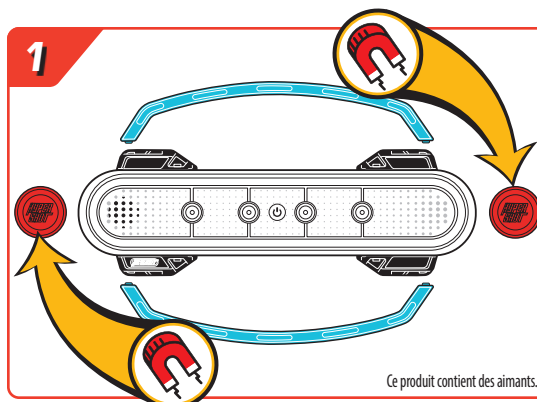
CONTENU

2 rondelles en plastique • 2 barres de sécurité en plastique • Module de jeu Hypershot • 1 Élastique

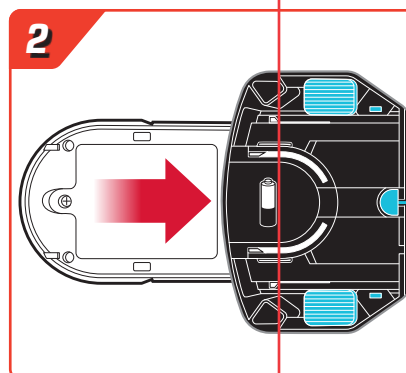
BUT DU JEU

Relève le défi et deviens un as de la rondelle ! Fais glisser ta rondelle vers les lumières !

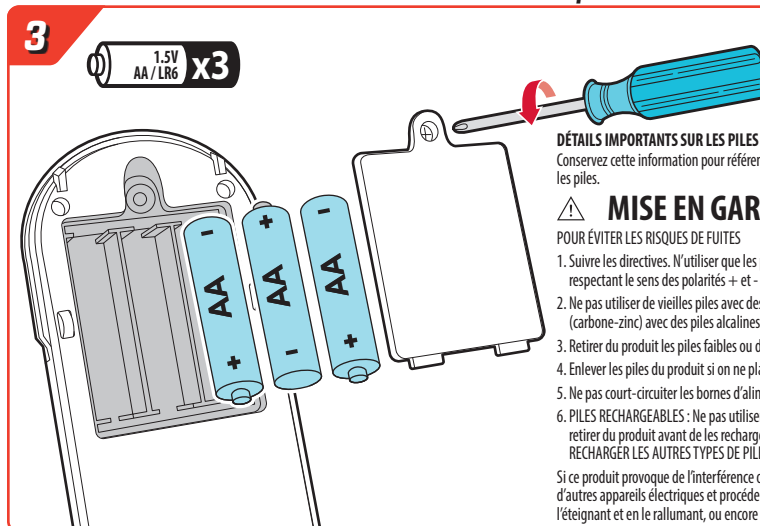
PREMIÈRE PARTIE ET DÉTAILS SUR LES PILES



Sortir le module de jeu, les barres de sécurité et les rondelles. Jeter le support en carton.



Retourner le module de jeu. Faire coulisser le côté du module de jeu vers l'intérieur pour révéler le compartiment des piles.



DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

Conservez cette information pour référence ultérieure. Un adulte doit remplacer les piles.

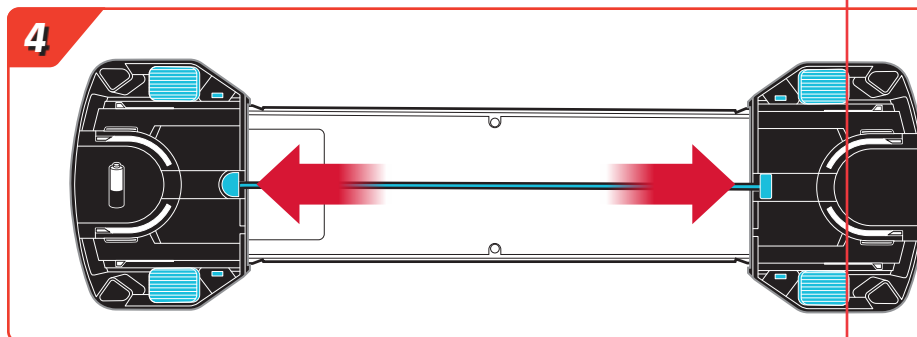
⚠ MISE EN GARDE :

POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES

1. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
2. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni des piles standards (carbone-zinc) avec des piles alcalines.
3. Retirer du produit les piles faibles ou déchargées.
4. Enlever les piles du produit si on ne planifie pas l'utiliser avant longtemps.
5. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
6. PILES RECHARGEABLES : Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.

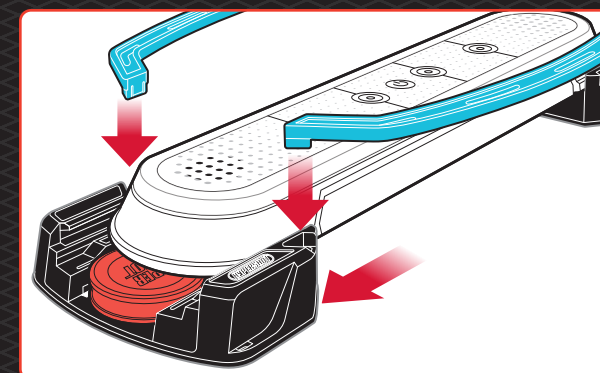
Si ce produit provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, au besoin, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et en réinsérant ses piles.

Insérer les piles.

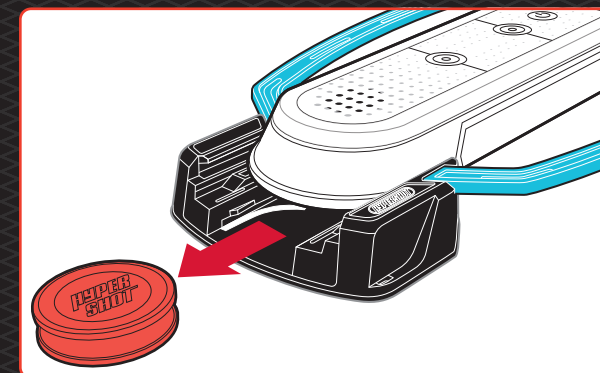


Écarter les côtés du module de jeu en les faisant coulisser jusqu'à ce que ça fasse clic et que l'élastique soit bien tendu.

PRÉPARATION



1. Écarter les côtés de la base du module de jeu en les faisant coulisser jusqu'au déclic. Puis, retourner le module de jeu. Emboîter les barres de sécurité de chaque côté.



2. Retirer les rondelles et en donner une à chaque joueur.

3. Placer le module de jeu à l'horizontale sur une surface plane et dure. Les joueurs s'assoient face à face, de part et d'autre du module de jeu. Chaque joueur place sa rondelle devant lui, sur la surface.

4. Appuyer sur le bouton de MISE EN MARCHÉ au centre du module de jeu.

Pour le mode volume faible : Quand le module est éteint, maintenir enfoncé le bouton de MISE EN MARCHÉ jusqu'à ce que le module s'allume.

PLACE AU JEU !

Appuie sur le bouton de MISE EN MARCHÉ pour choisir à quel mode de jeu tu veux jouer. Voir les instructions ci-dessous pour chaque mode de jeu.

Les quatre premiers modes sont pour deux joueurs. Ils se jouent en rondes. À la fin de chaque ronde, les lumières rouges affichent le score. Le dernier mode est pour jouer en solo.

RICOCHET

Appuie sur le bouton de MISE EN MARCHÉ 1 fois.

Visse la lumière **bleue** oscillante !

1. Fais glisser ta rondelle pour toucher la lumière **bleue** qui se déplace. Si tu réussis, la lumière **rouge** en-dessous s'allume de ton côté ! Tu as capturé cette lumière avant ton adversaire.
2. Continue de lancer ! Mais attention, si tu touches une lumière que tu as déjà capturée, tu la perds ! Et tu devras la capturer de nouveau.
3. Le premier joueur à capturer les quatre lumières **rouges** gagne cette ronde.
4. La prochaine ronde commence. Le premier joueur à gagner quatre rondes remporte la partie !

LANCER FRAPPÉ

Appuie sur le bouton de MISE EN MARCHÉ 2 fois.

Lance pour toucher la lumière **bleue** avant ton adversaire !

1. Fais glisser ta rondelle vers la lumière **bleue** stationnaire. Si tu la touches avant ton adversaire, une lumière **rouge** s'allume de ton côté pour te donner le point.
2. Continue de lancer ! Le premier joueur à avoir quatre lumières **rouges** gagne cette ronde.
3. La prochaine ronde commence. Le premier joueur à gagner quatre rondes remporte la partie !

TIRS DE BARRAGE

Appuie sur le bouton de MISE EN MARCHÉ 3 fois.

Les joueurs lancent vers la lumière **rouge** à tour de rôle !

1. Une lumière **rouge** s'allume sur le module de jeu du côté du joueur qui commence.
2. Fais glisser ta rondelle vers la lumière **rouge** de ton côté.

Si tu la touches : la lumière passe du côté de ton adversaire ! C'est à son tour de la toucher.

Si tu rates : continue de lancer ! Essaie de toucher la lumière avant que le temps ne soit écoulé.

Attention : plus la lumière **rouge** passe d'un côté à l'autre, moins tu as de temps pour la toucher ! Si tu ne réussis pas à toucher la lumière à temps, ton adversaire gagne cette ronde.

3. Les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné quatre rondes !

DUEL

Appuie sur le bouton de MISE EN MARCHÉ 4 fois.

Lutte contre ton adversaire pour avoir toutes les lumières **rouges** de ton côté et gagner !

1. La partie commence avec les quatre lumières **bleues** allumées. Chaque ronde dure 15 secondes !
2. Fais glisser ta rondelle vers les lumières **bleues**.
3. Quand tu touches une lumière **bleue**, elle s'éteint et tu captures la lumière **rouge** qui est en-dessous ! Si tu touches une lumière **rouge** que ton adversaire a déjà capturée, elle s'éteint. Sa lumière **bleue** s'allume et tu peux de nouveau la capturer !
4. Le joueur qui réussit à capturer toutes les lumières **rouges**, ou qui en a capturé le plus à la fin de la ronde, a gagné !
5. La prochaine ronde commence. Le premier joueur à gagner quatre rondes remporte la partie !

ENTRAÎNEMENT

Appuie sur le bouton de MISE EN MARCHÉ 5 fois.

Ce mode se joue en solo ! Exerce-toi à lancer la rondelle pendant des rondes de 25 secondes !

1. Fais glisser ta rondelle pour toucher la lumière **bleue** stationnaire.
2. Si tu réussis, une lumière **bleue** différente s'allumera. C'est maintenant elle que tu dois viser !
3. À la fin de la ronde, les lumières affichent ton score.
La lumière **rouge** clignote pour indiquer les dizaines de ton score.
La lumière **bleue** clignote pour indiquer les unités de ton score.
4. Lance rapidement et continue de jouer pour voir si tu peux battre ton meilleur score !

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.

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 the receiver.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

CAUTION: 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.

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

Cet équipement est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : [1] Cet équipement ne peut causer d'interférence nuisible ; [2] cet équipement doit pouvoir fonctionner même s'il capte de l'interférence, incluant celle pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

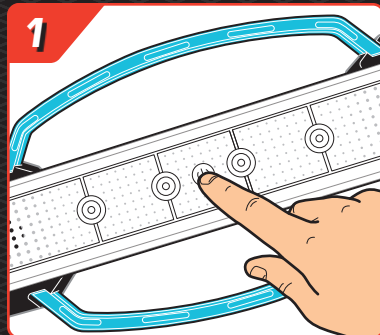
NOTE : Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- réorienter ou replacer l'antenne de réception ;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur ;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

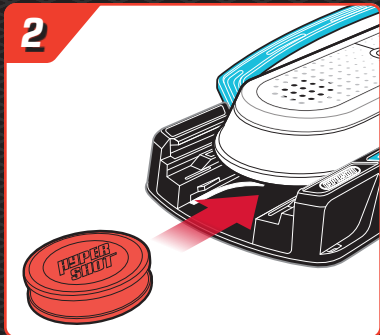
ATTENTION : Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

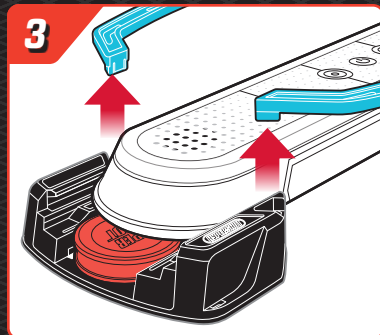
RANGEMENT



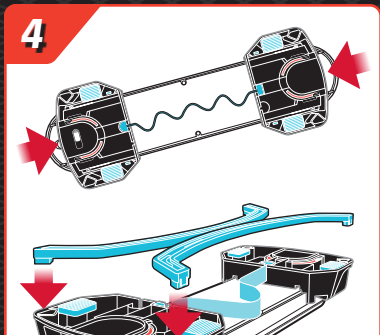
Maintiens enfoncé le bouton de MISE EN MARCHÉ jusqu'à ce que le module s'éteigne.



Insérer les rondelles dans la base du module de jeu.



Retirer les barres de sécurité.



Retourner le module de jeu. Rapprocher les côtés de la base en les faisant coulisser jusqu'au déclic. Ensuite, emboîter les barres de sécurité comme indiqué.

HYPERSHOT and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. HYPERSHOT, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PARENTS: HASBROGAMING.com

PN00088495



8+ | F9917
1-2

HYPERSHOT



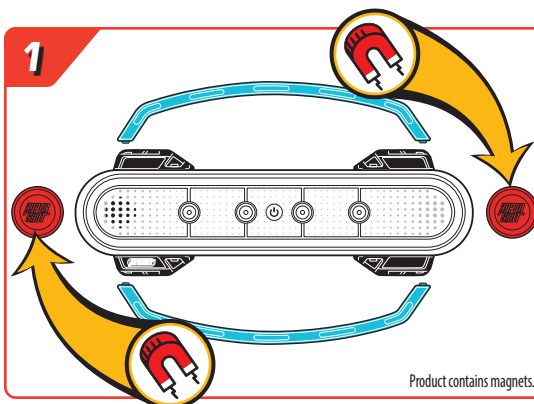
CONTENTS

2 Plastic Pucks • 2 Plastic Guard Rails • Hypershot Game Unit • 1 Rubber Band

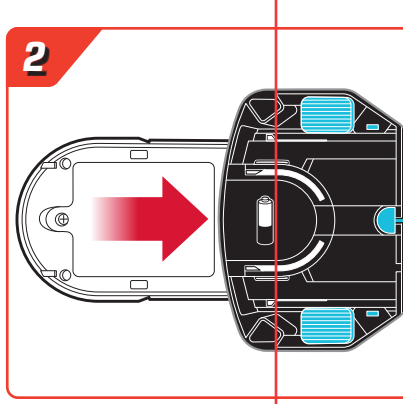
OBJECT OF THE GAME

Take on the ultimate challenge and own the ice! Aim your puck and slide for the lights!

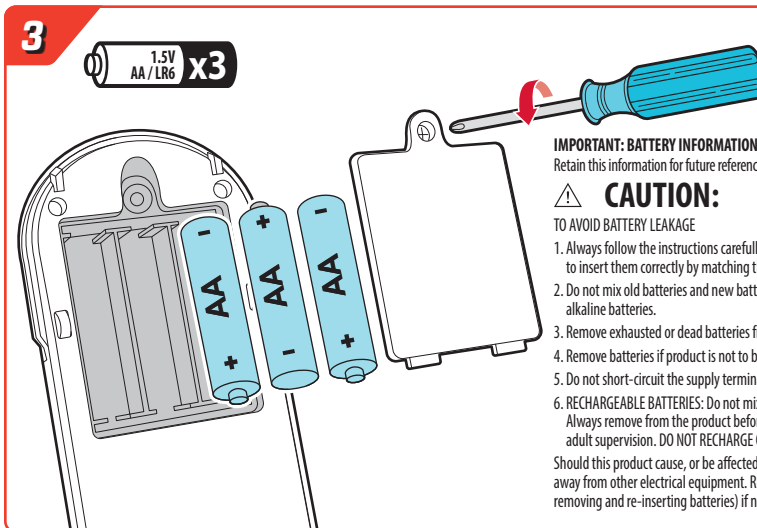
THE FIRST TIME YOU PLAY & BATTERY INFORMATION



1 Remove the game unit, guard rails, and pucks. Discard the cardboard insert.



2 Flip it over. Slide in the side of the game unit to reveal the battery door.



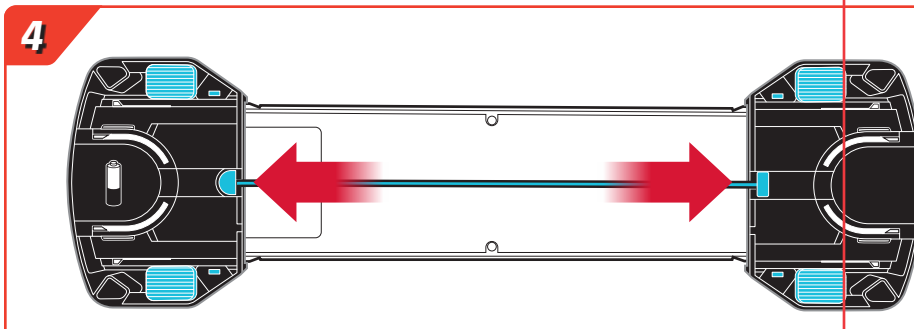
3 Insert batteries.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION
Retain this information for future reference. Batteries should be replaced by an adult.

CAUTION:

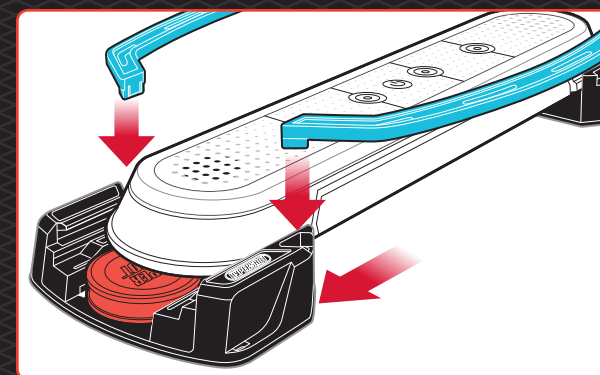
TO AVOID BATTERY LEAKAGE

1. Always follow the instructions carefully. Use only batteries specified and be sure to insert them correctly by matching the + and - polarity markings.
 2. Do not mix old batteries and new batteries or standard (carbon-zinc) with alkaline batteries.
 3. Remove exhausted or dead batteries from the product.
 4. Remove batteries if product is not to be played with for a long time.
 5. Do not short-circuit the supply terminals.
 6. RECHARGEABLE BATTERIES: Do not mix these with any other types of batteries. Always remove from the product before recharging. Recharge batteries under adult supervision. DO NOT RECHARGE OTHER TYPES OF BATTERIES.
- Should this product cause, or be affected by, local electrical interference, move it away from other electrical equipment. Reset (switching off and back on again or removing and re-inserting batteries) if necessary.

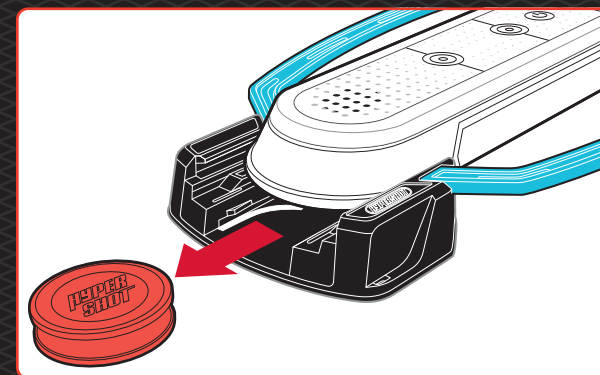


4 Slide out both sides of the game unit until they click and the rubber band is stretched tight.

GET READY



1. Slide out each side of the base on the game unit until they click into place. Then, flip over the game unit. Snap on one guard rail to each side.



2. Remove the pucks and give one to each player.

3. Place the game unit horizontally on a hard, even surface. Players, sit across from each other, on opposite sides of the unit. Place the pucks in front of you, on the surface.

4. Press the POWER button located in the center of the game unit.

For low volume mode: While the unit is off, **press and hold** the POWER button until the unit turns on.

PLAY!

Press the **POWER** button to choose which of the five game modes you'd like to play. See below for instructions on each game mode.

The first four modes are 2-player games. These are played in rounds. At the end of each round, the red lights will display your score.

The last mode is solo-play.

RICOCHET

Press the **POWER** button 1 time.

Aim for the ricocheting blue light!

1. Slide your puck at the **moving blue** light. If you hit it, a **red** light underneath it on your side will glow! You've captured that light before your opponent.
2. Keep sliding! But watch out—if you hit a light that you've already captured, you lose it! You'll need to capture it again.
3. The first player to capture all four **red** lights wins that round.
4. The next round begins. The first player to win four rounds wins the game!

SLAP SHOT

Press the **POWER** button 2 times.

Shoot for the blue light before your opponent!

1. Slide your puck at the stationary **blue** light. If you hit it before your opponent, a **red** light on your side will glow as a point.
2. Keep sliding! The first player to score four **red** lights wins that round.
3. The next round begins. The first player to win four rounds wins the game!

SHOOT-OUT

Press the **POWER** button 3 times.

Shoot the red light back and forth!

1. A **red** light will glow on the side of the game unit of the player who will go first.
2. Slide your puck at the glowing **red** light on your side.

If you hit it: The light bounces to your opponent's side! They need to hit it back.

If you miss it: Keep sliding! Try to hit the light before time runs out.

Watch out: Each time the red light is passed, time grows shorter! If you don't hit the light in time, your opponent wins that round.

3. Keep playing until one player wins four rounds!

FACE-OFF

Press the **POWER** button 4 times.

Face off against your opponent and capture all the red lights onto your side to win!

1. The game begins with all four **blue** lights glowing. You have 15 seconds each round!
2. Slide your puck at the glowing **blue** lights.
3. When you hit one, the **blue** light will stop glowing—you've captured the **red** light underneath it! If you hit a **red** light that your opponent has already captured, it stops glowing. Its **blue** light starts glowing again—now you can capture it!
4. Capture all the **red** lights—or the most before time's up—to win!
5. The next round begins. The first player to win four rounds wins the game!

TRAINER

Press the **POWER** button 5 times.

This mode is solo-play! Practice your puck-slinging skills in 25-second rounds!

1. Slide your puck at the **stationary blue** light.
2. If you hit it, a different **blue** light will glow. Aim for that one next!
3. At the end of the round, the lights will display your score. The blinking **red** light represents your score in amounts of 10. The blinking **blue** light represents your score in amounts of 1.
4. Slide quickly and keep playing to see if you can top your highest score!

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.

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 the receiver.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

CAUTION: 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.

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

Cet équipement est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : [1] Cet équipement ne peut causer d'interférence nuisible ; [2] cet équipement doit pouvoir fonctionner même s'il capte de l'interférence, incluant celle pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

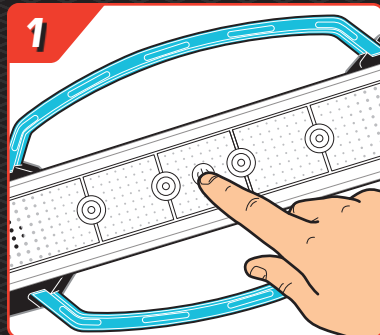
NOTE : Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- réorienter ou replacer l'antenne de réception ;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur ;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

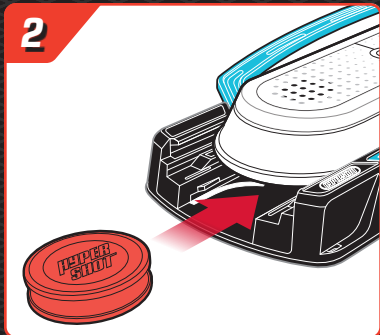
ATTENTION : Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

CAN ICES-3 (B1)/NMB-3(B)

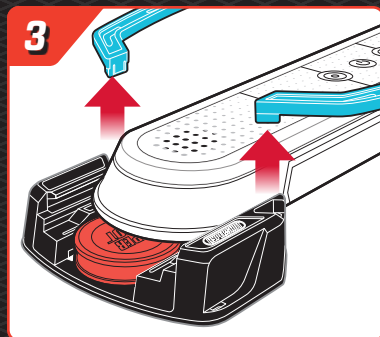
STORAGE



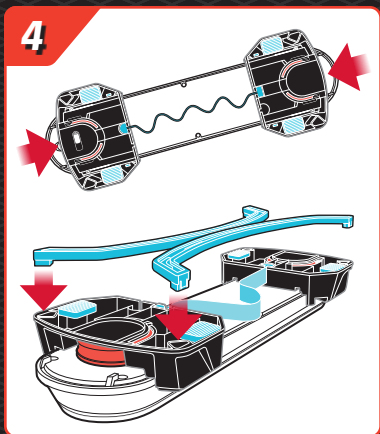
Press and hold the **POWER** button to turn off the game unit.



Slide the pucks into the base of the game unit.



Remove the guard rails.



Flip over the game unit. Slide in each side of the base until they click. Then, snap on the guard rails as shown.

HYPERSHOT and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. HYPERSHOT, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PARENTS: [HASBROGAMING.com](https://www.hasbrogaming.com)

PN00088494

