

#9407

ULTIMATE DUEL

LAYOUT DIRECTIONS/INSTRUCTIONS D'AGENCEMENT

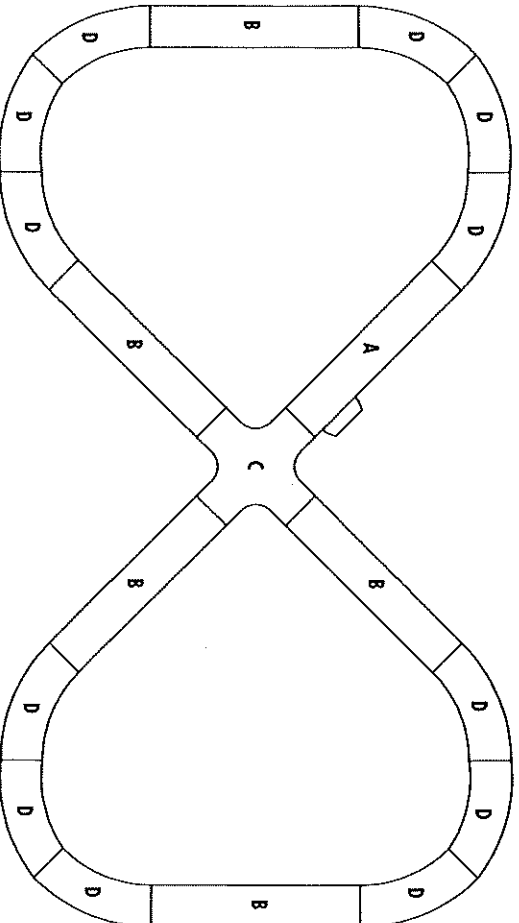
CONTENTS • CONTENU

A	15" (38 cm) Terminal Track/Piste terminale	1
B	15" (38 cm) Straight Track/Piste droite	5
C	9" (23 cm) Intersection/Carrefour	1
D	9" (23 cm) 1/8 Curve Track/Piste de quart de courbe	12

CONTENTS • CONTENU

Guard Rails/Garde-fous	10
Speed Controllers/Contrôleurs de vitesse	2
Power Pack/Bloc d'alimentation	1
Label Sheet/Feuille d'étiquettes	1
Jason's Power Bike™/MC	1
King Sphinx's Power Bike™/MC	1
Spare Parts/Pièces de rechange	1 bag/sac

SUGGESTED LAYOUT/AGENCEMENT SUGGÉRÉ

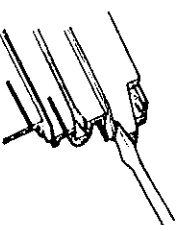
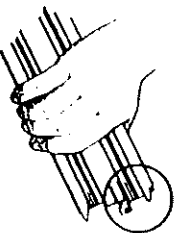


BEFORE YOU START RACING, PLEASE CHECK THE FOLLOWING 3 POINTS AVANT DE DÉBUTER LA COURSE, VÉRIFIER LES 3 POINTS SUIVANTS

1. Connect all track sections as shown on your track layout and plug in power pack. Test each and every track section by angling a car with the pickup shoes touching the track rails on both sides of the track joints.

2. If the car will not activate, there is a "dead spot" in your track rails - disconnect rail at that point and inspect.

3. With a small screwdriver, bend out track rail slightly. This will ensure a more positive contact.



1. Reliez toutes les sections de piste comme montré sur le dessin et branchez l'alimentation. Essayez chaque section de piste en plaçant une voiture de façon que ses sabots capteurs touchent les rails de chaque côté des joints de piste.

2. Si la voiture ne bouge pas, un point de la piste n'est pas alimenté. Débranchez la piste à ce point pour l'inspecter.

3. À l'aide d'un petit tournevis, courbez légèrement le rail. Vous améliorerez ainsi le contact.

P/N 94070003