

cyber KINEX®

HYPER WHEELS



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD – Small Parts.
Not for children under 3 years.

⚠ AVERTISSEMENT:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Pièces de petite taille.
Ne pas donner aux enfants de moins de 3 ans.

⚠ ATENCIÓN:
PELIGRO DE ASFIXIA – Por contener piezas pequeñas,
no recomendable para niños menores de tres años.

cyberK'NEX[®]

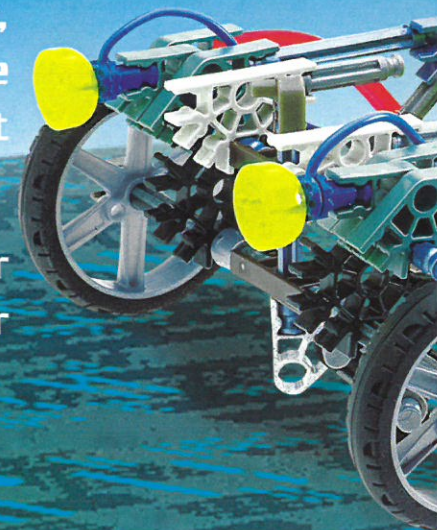
HYPER WHEELS

You Are In Control With CyberK'NEX!

You are now the owner of one of the most powerful building sets in the universe... CyberK'NEX Hyper Wheels. With everything you need to build, bring to life and control 3 awesome Cyber vehicles. The only things missing are the batteries... and someone to take control.

Building with CyberK'NEX is like no other building system. Because what you build can speak, hear, and even feel. Built to react, your Cyber models are ready for your commands. It's up to you to bring out the best... and the worst in their behaviors.

So, are you ready to create the most awesome Cyber vehicles on the road, complete with minds of their own? Then turn the page. Build and Cyberize!



SCREEEEEECH!
WHOA BABY!
OUT'A HERE!

WHAT'S INSIDE

- ▼ Important Stuff for Parents and Kids 4
- ▼ Cyber Components 6
- ▼ K'NEX Building Basics 8
- ▼ Getting Started - *Don't forget this step!* 10
- ▼ Creating Your Cyber Life-Forms
 - ▼ SALSA - *Friendly Challenge* 12
 - ▼ FLASH - *Friendly Challenge* 20
 - ▼ THUNDER HOG - *Moderate Challenge* 28
- ▼ Time To Cyberize 38
- ▼ Keep Cyberizing 40
- ▼ New Programs and the Power of the Internet 40
- ▼ Parts List, Order Information and Warranty 41
- ▼ Troubleshooting Guide 42

IMPORTANT STUFF FOR PARENTS AND KIDS

Read all instructions and warnings before you start to build and operate the models.

Keep these instructions in a handy location. They contain important safety information.

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.
2. This device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

This model is tested to comply with FCC standards - FOR HOME OR OFFICE USE.

Warning:

This is a Class 1 LED product.

Warning:

Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for the compliance could void the user's right to operate the equipment.

Warning:

CHOKING HAZARD - Contains Small Parts. Not for Children under 3 years of age.

Caution:

Keep hands, face, hair, clothing and power cords away from all moving parts.

Battery Requirements:

Cyber Processor: 3 AAA or LR03 batteries.
Battery Pack: 2 AA batteries or LR6 batteries

Battery Safety Instructions:

Remove rechargeable batteries from your model before charging. Charge batteries under adult supervision only. Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries. Do not mix different types of batteries such as alkaline, standard and rechargeable batteries. Do not mix old and new batteries. Only batteries of the same type should be used together. Insert batteries with the correct polarity (+/-). Remove exhausted batteries from your model. The supply Terminals are not to be short-circuited.

General Operation and Storage:

Always store your model in a cool, dry place. If the model gets wet and stops running, let it dry overnight before trying to run it again.

If the problem persists, call our Consumer Services department at 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only) between 8:30am and 5:00pm (EST), Monday through Friday.

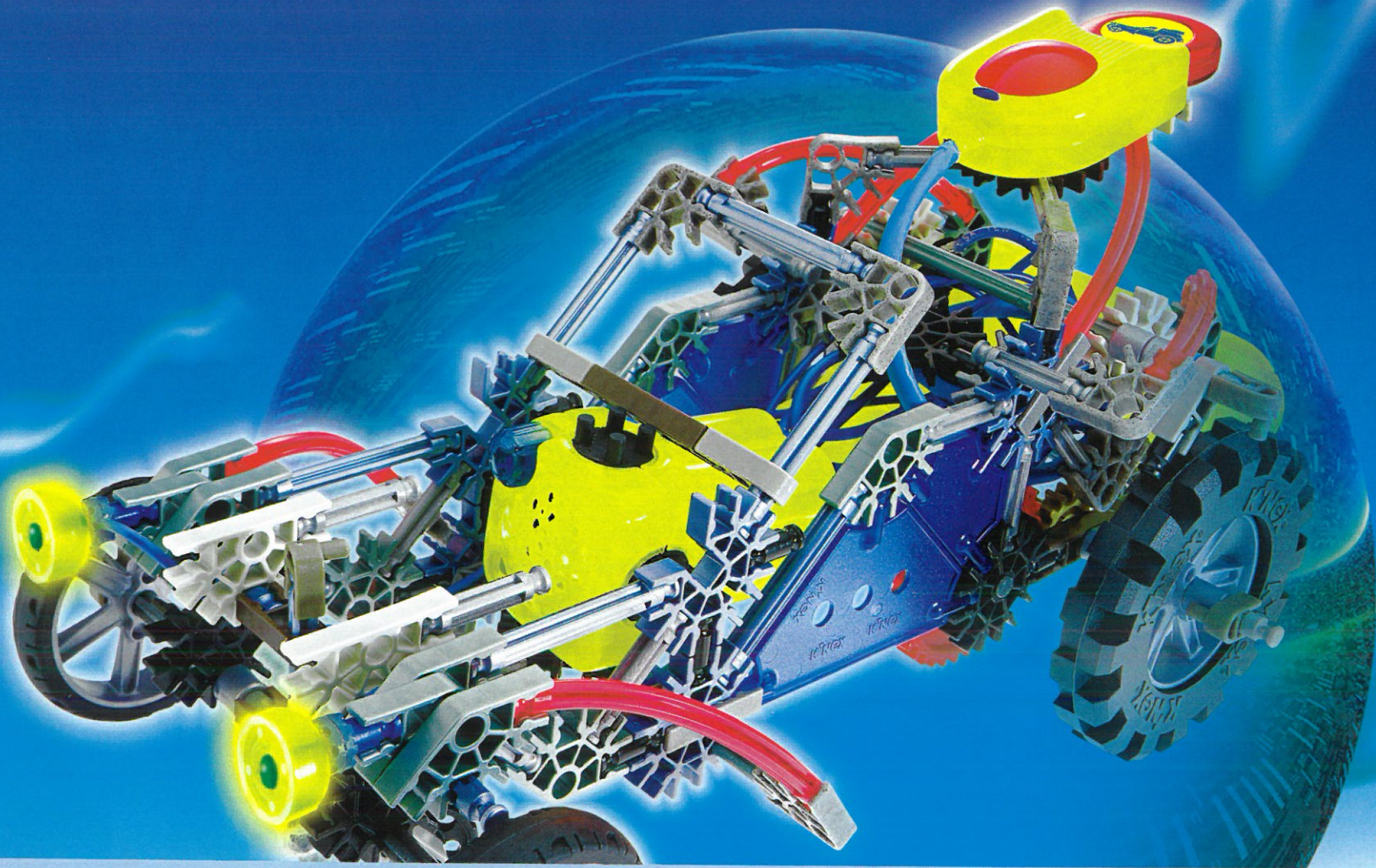
Always operate your model on a dry level surface, away from motor vehicles.

Keep the motor free of dust. Do not immerse in water.

Special CyberK'NEX Operating Tips:

The Cyber Key must be inserted into the Cyber Port in order for your model to receive sensory inputs.

The model will turn OFF when the Cyber Key is removed from the Cyber Port, when the blue "Flash" button is pushed, or when your model sits for more than 5 minutes without receiving your input.



FCC Statement:

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: (1) Reorient or relocate the receiving antenna. (2) Increase the separation between the equipment and receiver. (3) Consult the dealer or an experienced radio/TV technician.

Cyber Components

Get to know these specialized state-of-the-art parts that will transform your K'NEX models into Cyber Life-Forms.

With these special new Cyber components, you will bring out the best - and the worst in your creations!

Cyber Processor

Here's the "Cyber Brain", or computer that interprets the Cyber data from the Cyber Keys. It also drives the sound speaker and impact sensor.



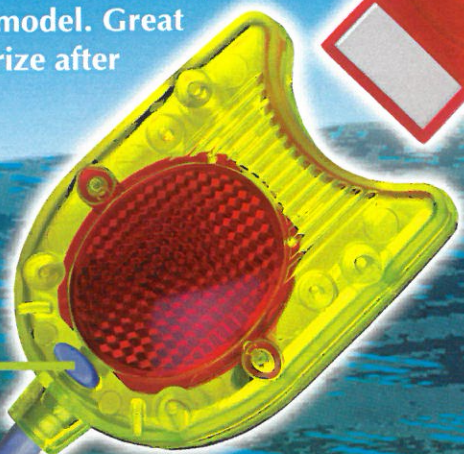
Sound Sensor

Cyber Port

This special unit reads the Cyber Keys. It also has sensors for detecting invisible infrared signals from any household remote, like for your TV or VCR. Pushing the blue Flash button will instantly shut down or start up your Cyber model. Great if you are detected trying to Cyberize after bedtime.



Flash Button



2 LED Lights

These enable each CyberK'NEX model to communicate with light.



1 Cyber Motor

The power source that drives your creation and powers all the moving parts.

Motor Number

Stationary Pins

1 Battery Pack

The energy source for your models. Connected to the Cyber Motor to help drive your creations.

Control Pad

3 Cyber Keys

These keys contain the data that brings the Cyber Life-Forms to life with lights, speech and sound. Each Cyber model has its own Cyber Key. Put the right key in a Cyber Life-Form, and you are in control. Use the wrong key, and who knows what will happen!

Cyber Tip: When not in use, you may want to put your Cyber Keys on a key ring or string. This will keep them together and prevent you from misplacing one.

K'NEX Building Basics

If you are new to the K'NEX Rod and Connector System, here are five basic tips that will have you building like a champ in a flash.

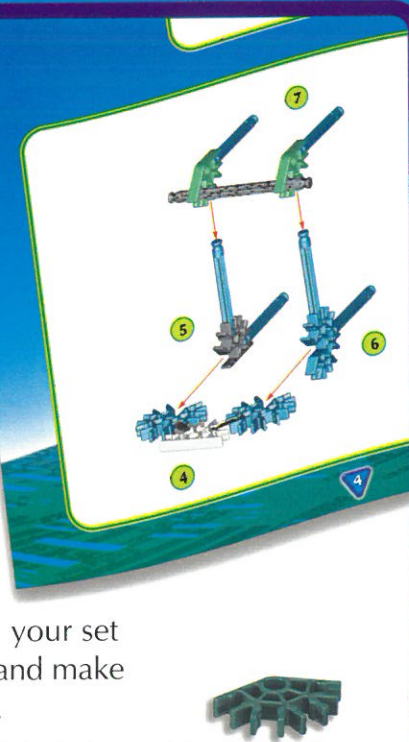
1

A picture is worth a gazillion words -

Don't worry about reading any long instructions. Just look at the **diagrams** and make your **pieces** match what you see.

It's as easy as matching blue with blue -

Each piece has its own **shape** and **color**. All you have to do is look at the diagram, find the pieces in your set that match what you see, and make the connection. It's a snap.



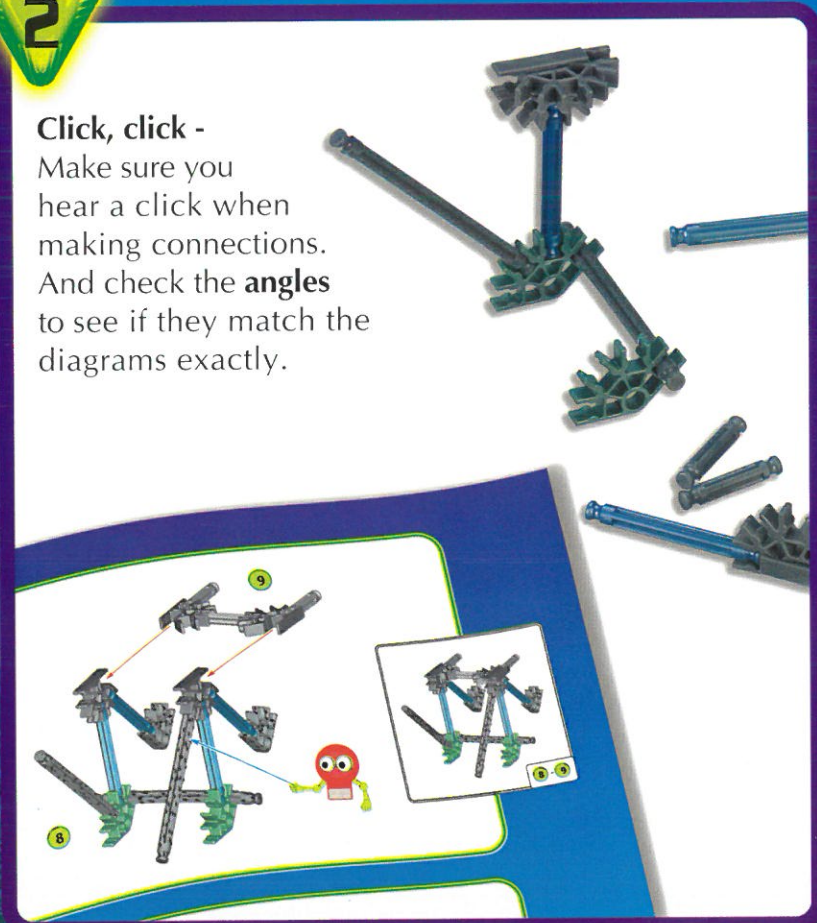
Cyber Guy will point out areas of difficulty.



2

Click, click -

Make sure you hear a click when making connections. And check the **angles** to see if they match the diagrams exactly.



8

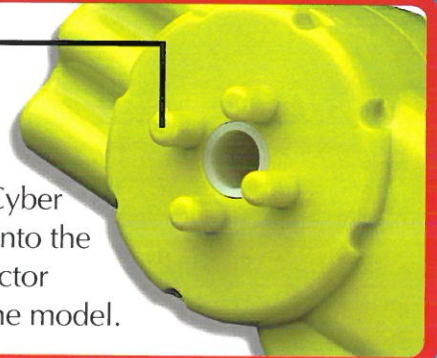
CyberK'NEX'ions

There are two new types of connections that will fit your Cyber components to the K'NEX pieces in your model.

1

Stationary Pins.

These are set into a non-moving position on some of the CyberK'NEX components (such as the Cyber Motor). They press easily into the holes of the K'NEX Connector pieces that hold them to the model.

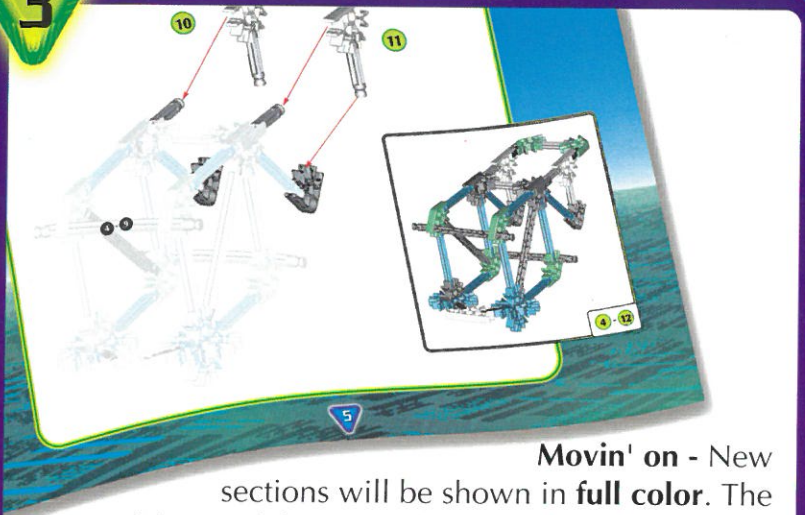


2

Rod Connections. These "channels" are on the Cyber Battery Pack. Rods fit loosely in the channels and adjust to the spacing in each model to hold the component in place.



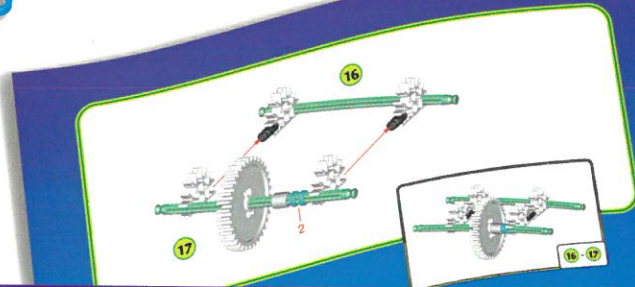
3



Movin' on - New sections will be shown in **full color**. The parts of the model you've already built will be shown in **faded color** with connecting points in **full color**.

4

Give them some space - There are places in your model where you need to add **Spacers**. It's important to use the right color and number of Spacers to give gears and wheels the room they need to turn freely.



9

Getting Started - Don't forget this step!

There are some things you need to take care of before you build and Cyberize your awesome models. And you'll want to keep this list handy.

1

Take inventory

Nothing's worse than starting to build a cool model and finding out you're missing pieces. Check your building set against the **Cyber Components List** on pages 6 and 7 and the **Parts List** on page 41. If any pieces are missing, call 1-800-KID-KNEX for help (USA and Canada only).



2

Install the batteries - before you build

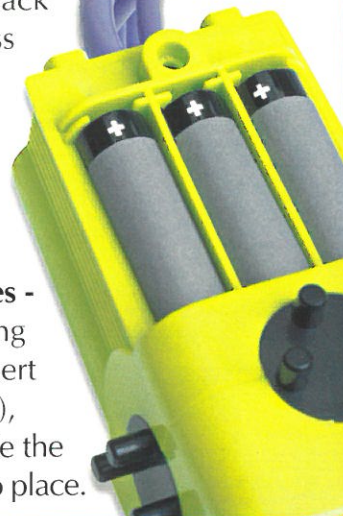
Give your models the juice they need to come alive.



Battery Pack - Unscrew the 1 screw using a Phillips head screwdriver. Use a K'NEX Rod to pry open the battery compartment. Insert 2 fresh AA batteries, (or LR6), matching the (+/-) diagram inside the compartment. Position the lid back over the compartment and press until you hear a click. Screw lid back into place.

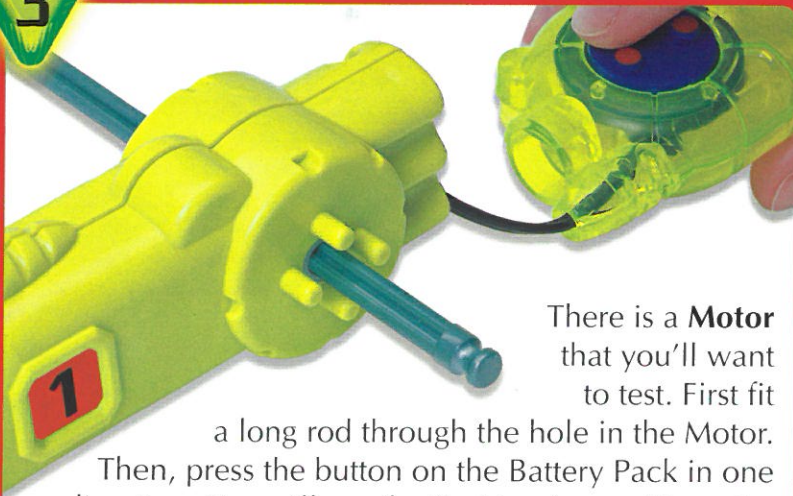


Cyber Processor Batteries - Unscrew the 1 screw using a Phillips head screwdriver. Insert 3 fresh AAA batteries, (or LR03), matching the (+/-) diagram inside the compartment. Screw lid back into place.



Test the Cyber Motor

3



There is a **Motor** that you'll want to test. First fit a long rod through the hole in the Motor. Then, press the button on the Battery Pack in one direction. You will see the Rod turning and hear the Motor running. Lift your finger and the Motor will stop. Press the button in the other direction, and the Motor will then turn the Rod in the other direction. Do not put small black or silver Rods in openings of the Motor. They will damage the Motor and can't be removed.

Tip: Use the Cyber Key carefully.

When inserting or removing a Cyber Key be sure to hold the Cyber Port steady with one hand and move the Cyber Key straight in or out with the other. This is important once you have built your model, because you don't want to knock apart what you have worked so hard to build!

Test the Cyber Processor

4



Insert a **Cyber Key** into the **Cyber Port**. You will hear the CyberK'NEX greeting and see the lights come on. Then you will hear your Cyber model's Power-Up routine. This is just a peek at your model's personality.

Connecting the Cyber Processor to the Battery Pack

5



Connect the blue Processor plug to the **Battery Pack**.

SALSA - *Friendly Challenge*

Here's a hip-hop party truck with a funky cool attitude. Build it and Cyberize, and you'll be bumpin' to the beat!

PARTY SEATS

A detailed LEGO Technic truck is shown in a dynamic, angled perspective against a blue background with a large, glowing sphere. The truck is primarily yellow and red, with a complex mechanical structure. Three callout lines with yellow circular endpoints point to specific parts of the truck: one to the rear passenger area, one to the main chassis, and one to the front suspension. The truck has two large black wheels with grey rims and a smaller front wheel. The overall aesthetic is futuristic and energetic.

FUNKY FRAMEWORK

HOPPIN' SUSPENSION

AUDIO

HIT 'DA SWITCHES!
KICK IT!

Final Check!

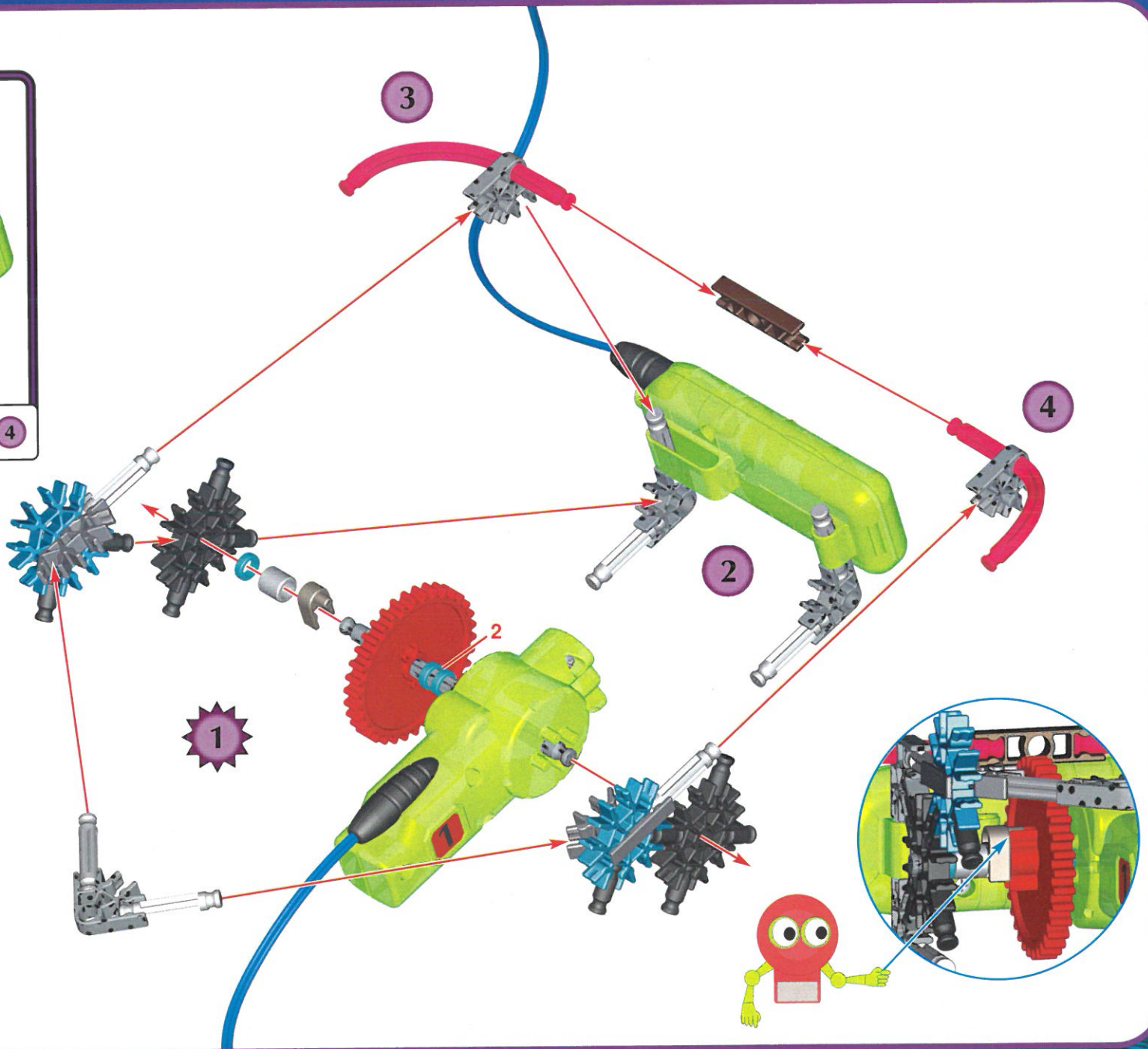
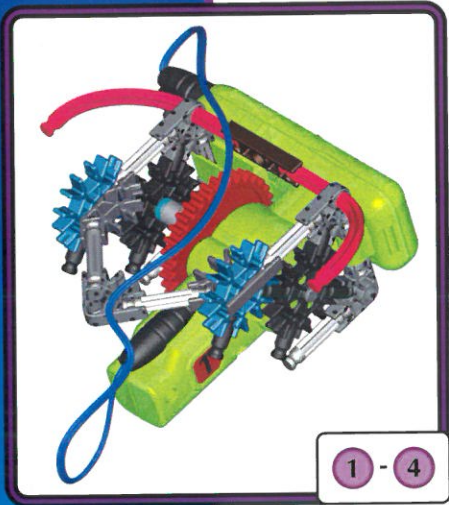
Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.

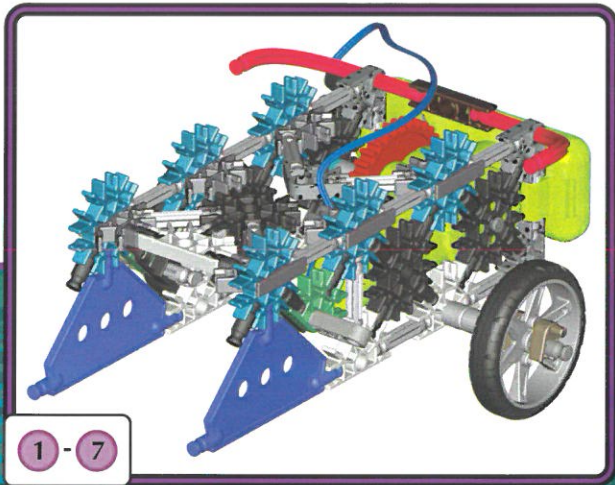
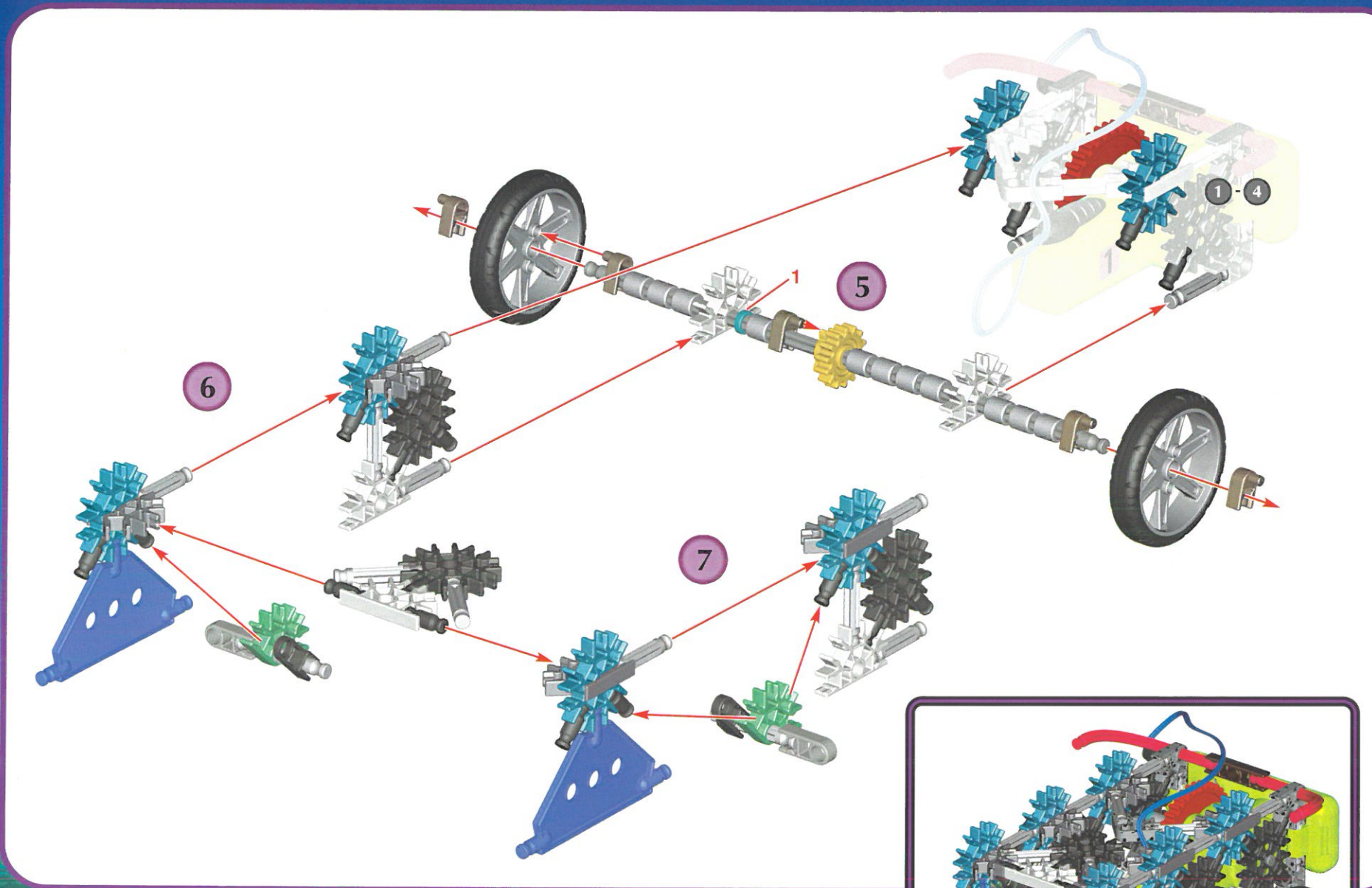
Check All Connections - Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on pages 42-43 if you have any trouble.

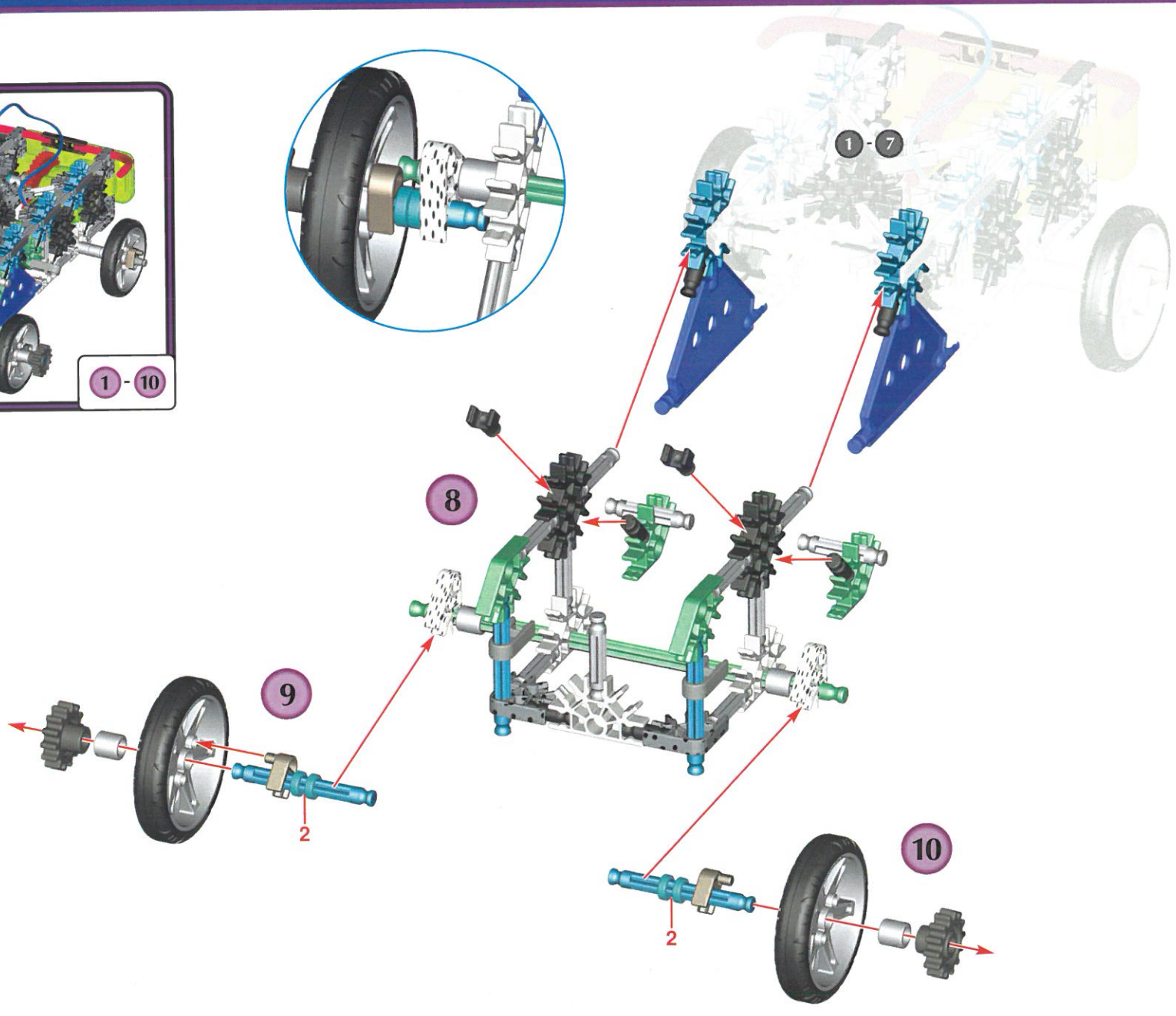
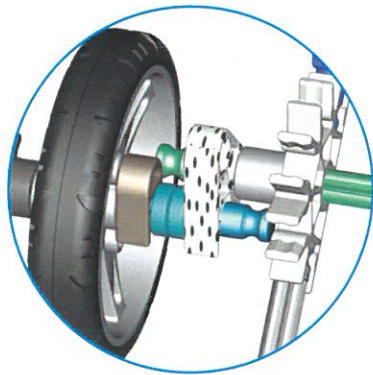
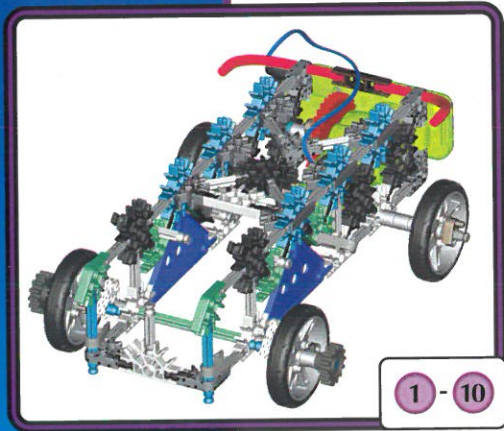
Secure the Wires - You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.

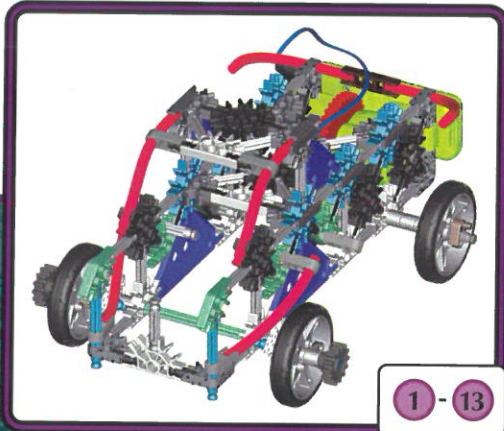
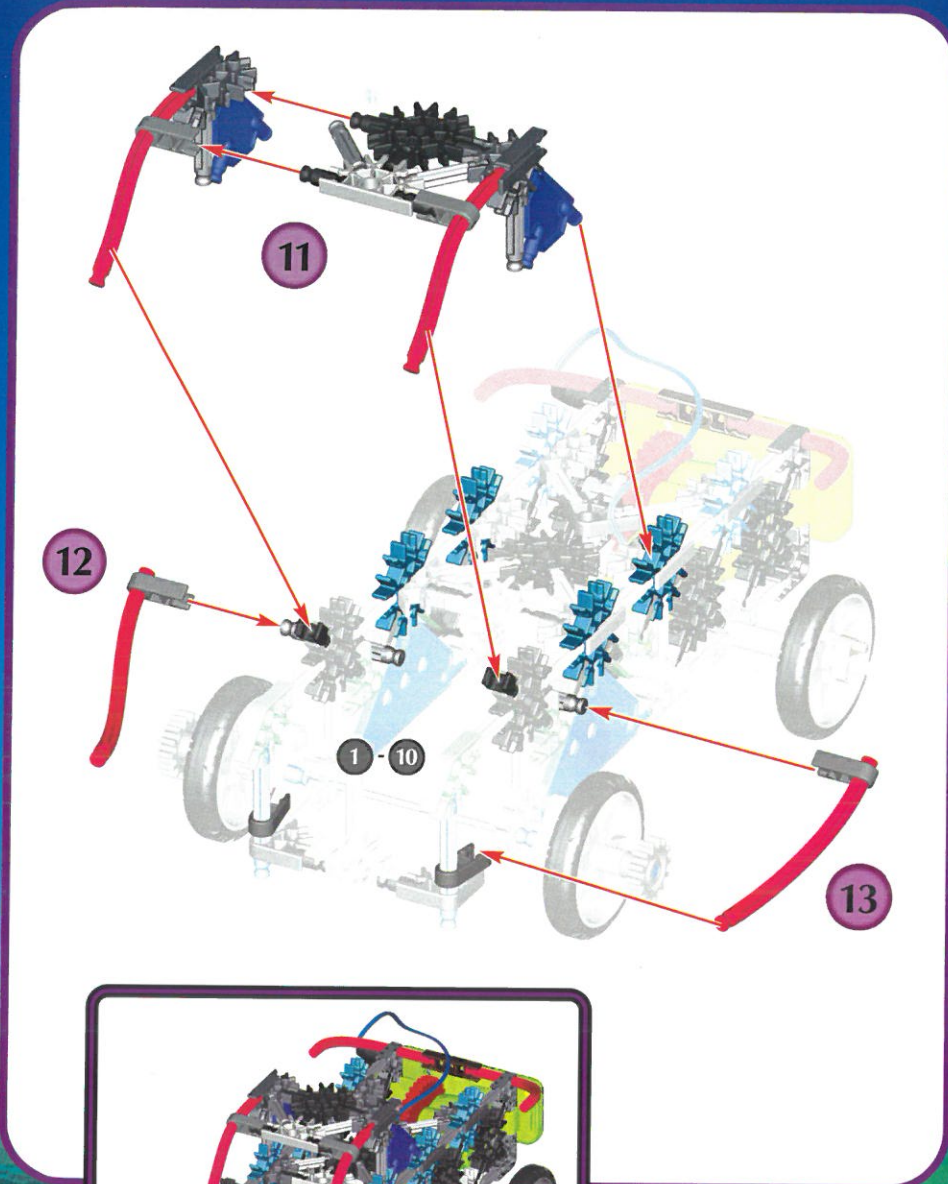
CRUISIN'
LIGHTS



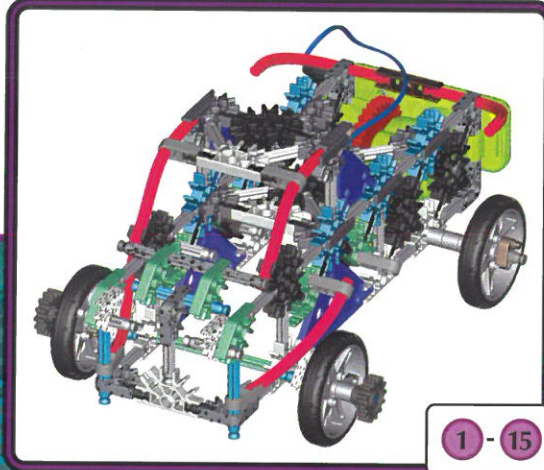
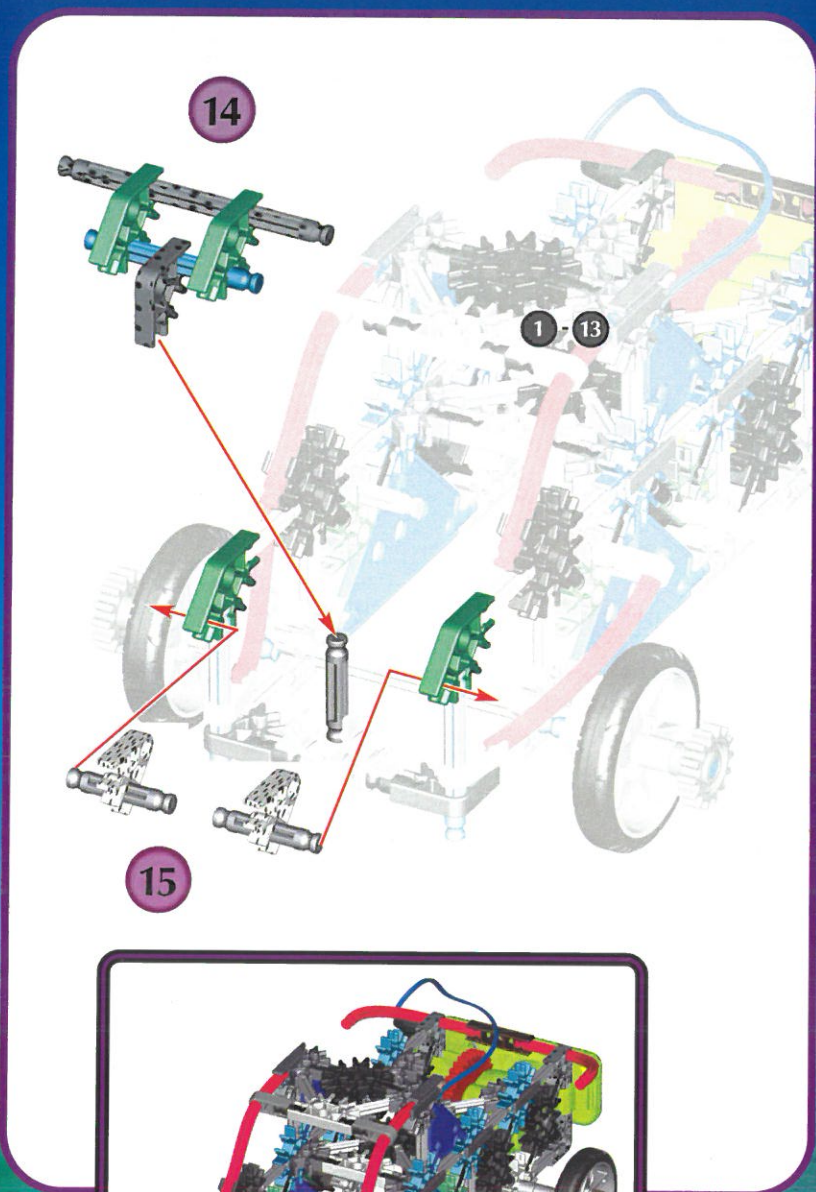




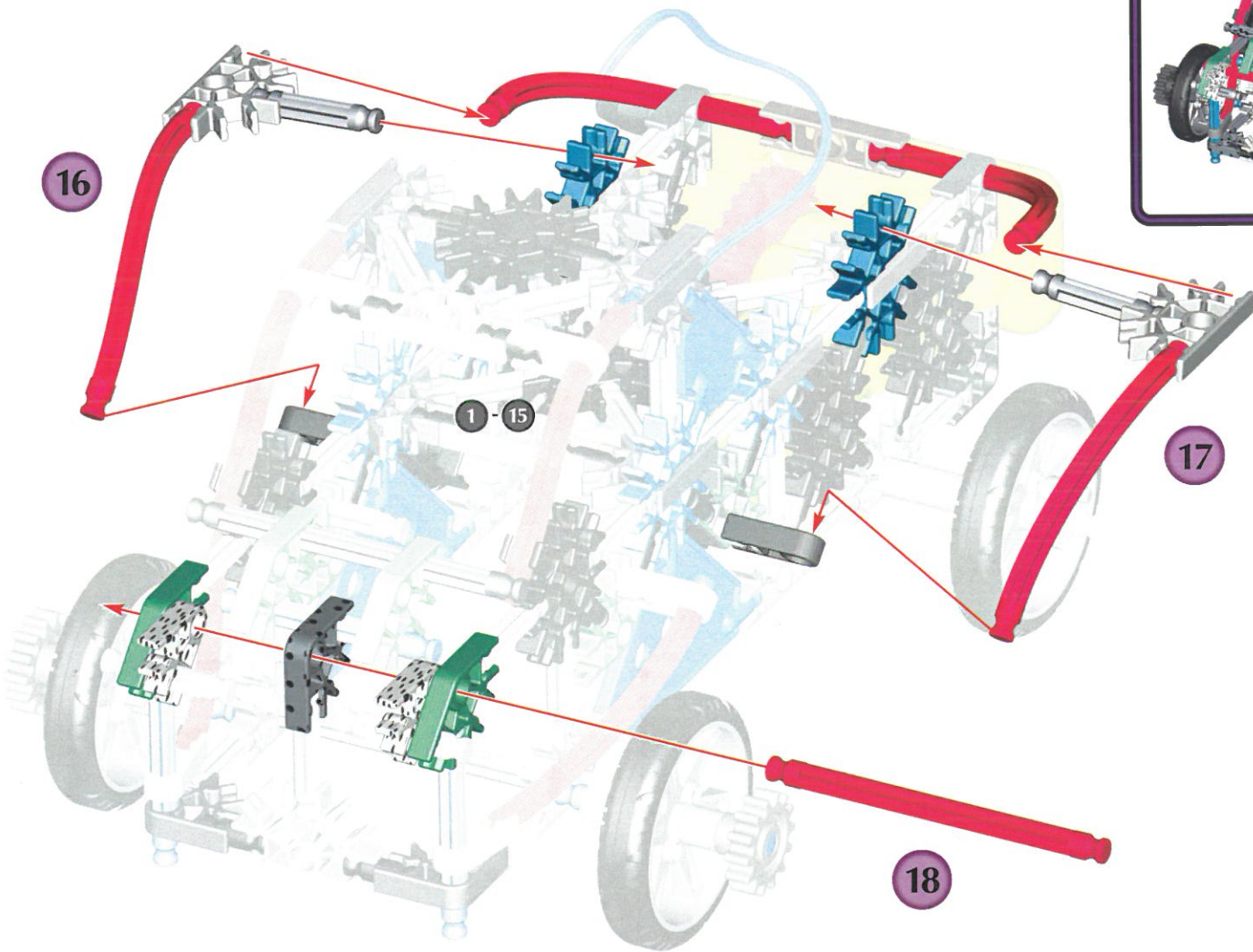
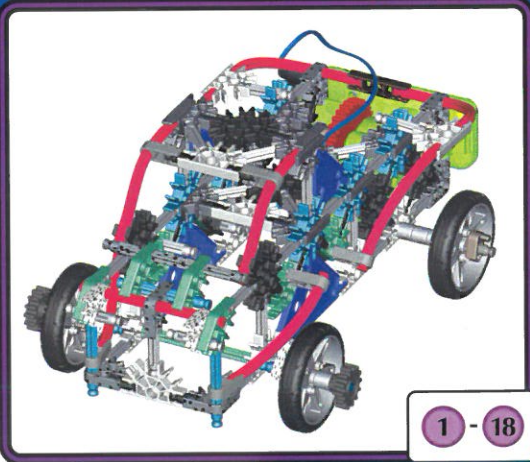




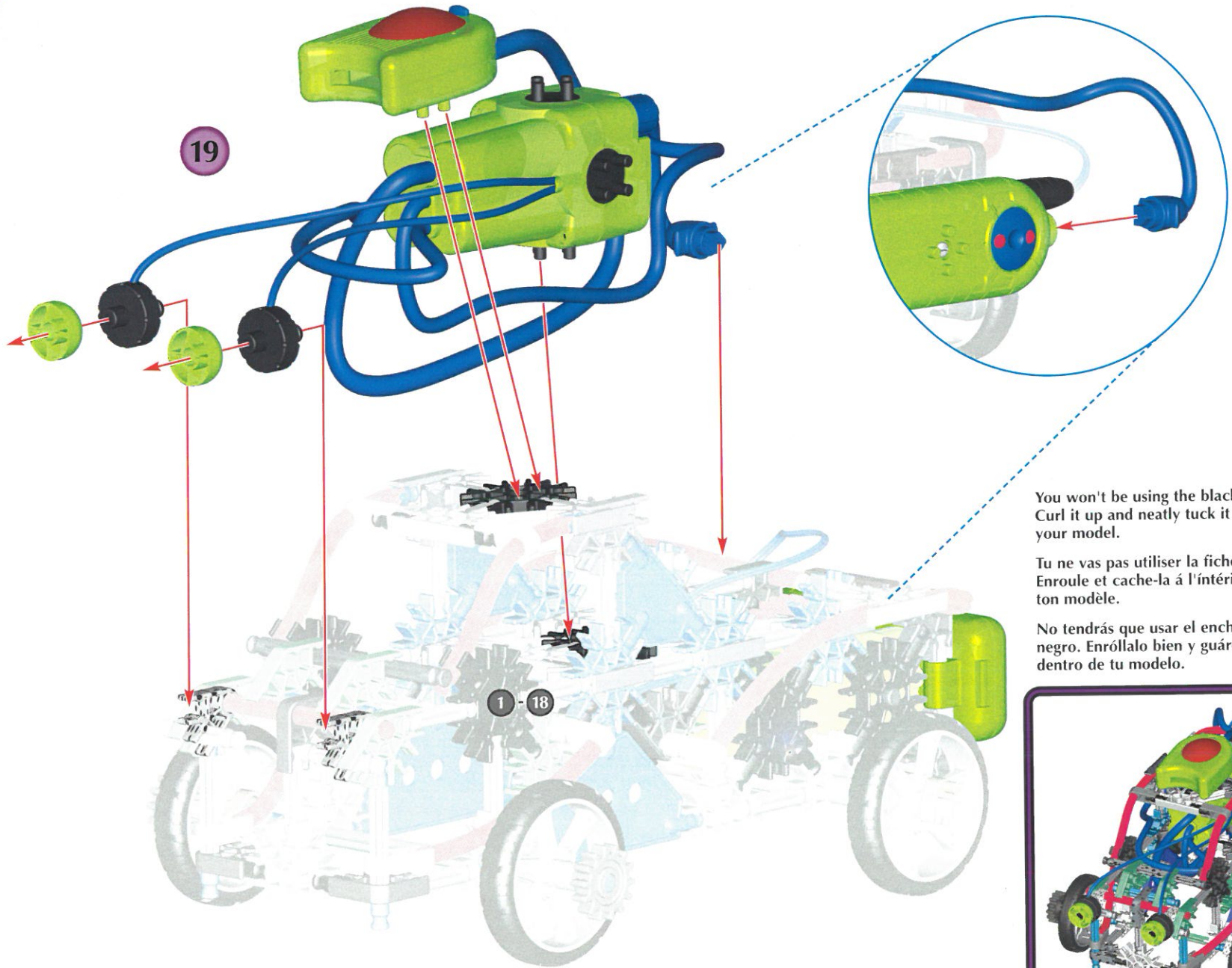
1 - 13



1 - 15



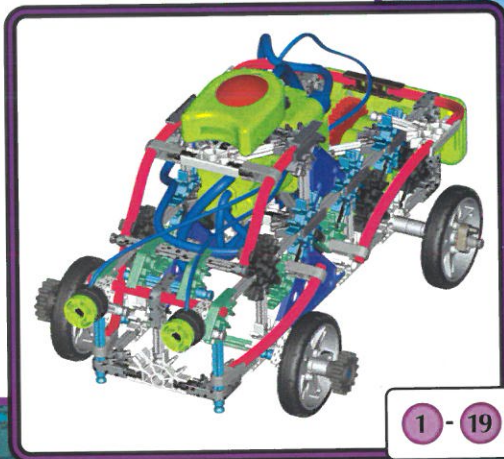
19



You won't be using the black plug. Curl it up and neatly tuck it inside your model.

Tu ne vas pas utiliser la fiche noire. Enroule et cache-la à l'intérieur de ton modèle.

No tendrás que usar el enchufe negro. Enróllalo bien y guárdalo dentro de tu modelo.



FLASH - *Friendly Challenge*

Build this hot-shot dragster. Cyberize and then stand clear of its awesome 360° spin-out!

**BIG SHOT
HEADLIGHTS**

**SCREEEEEECH!
WHOA BABY!
OUT'A HERE!**

AUDIO

FLARED FENDERS

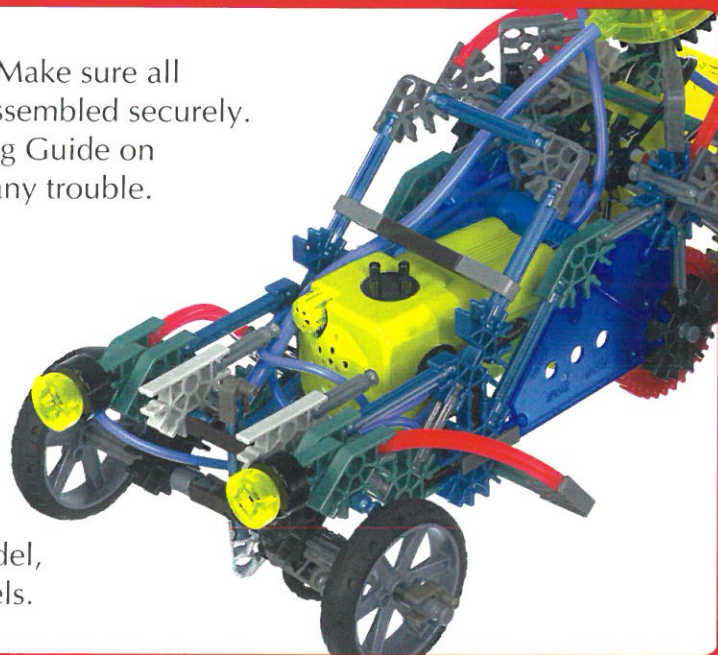
TRICKED OUT DROP TOP

Final Check!

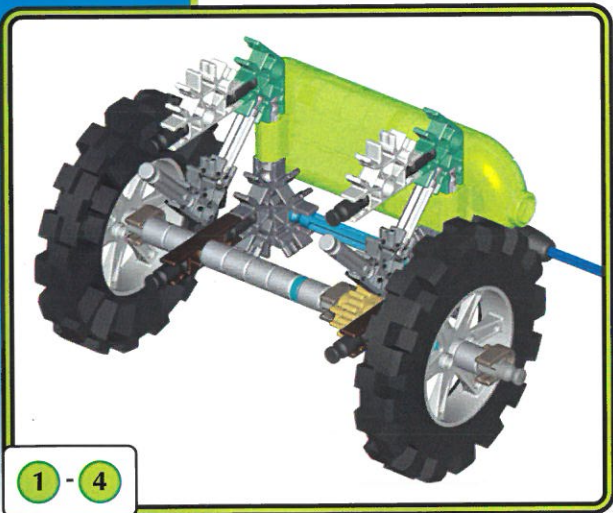
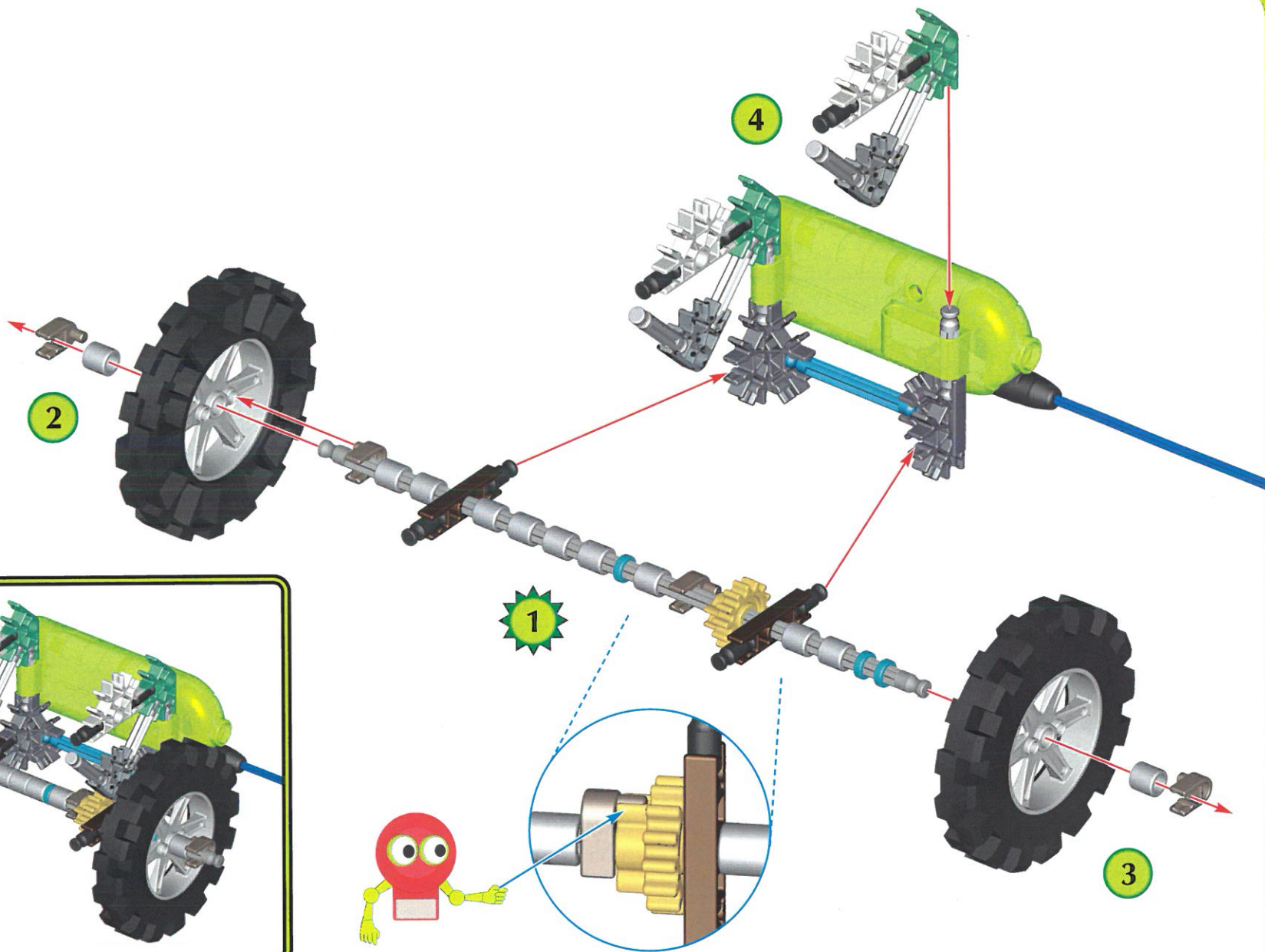
Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.

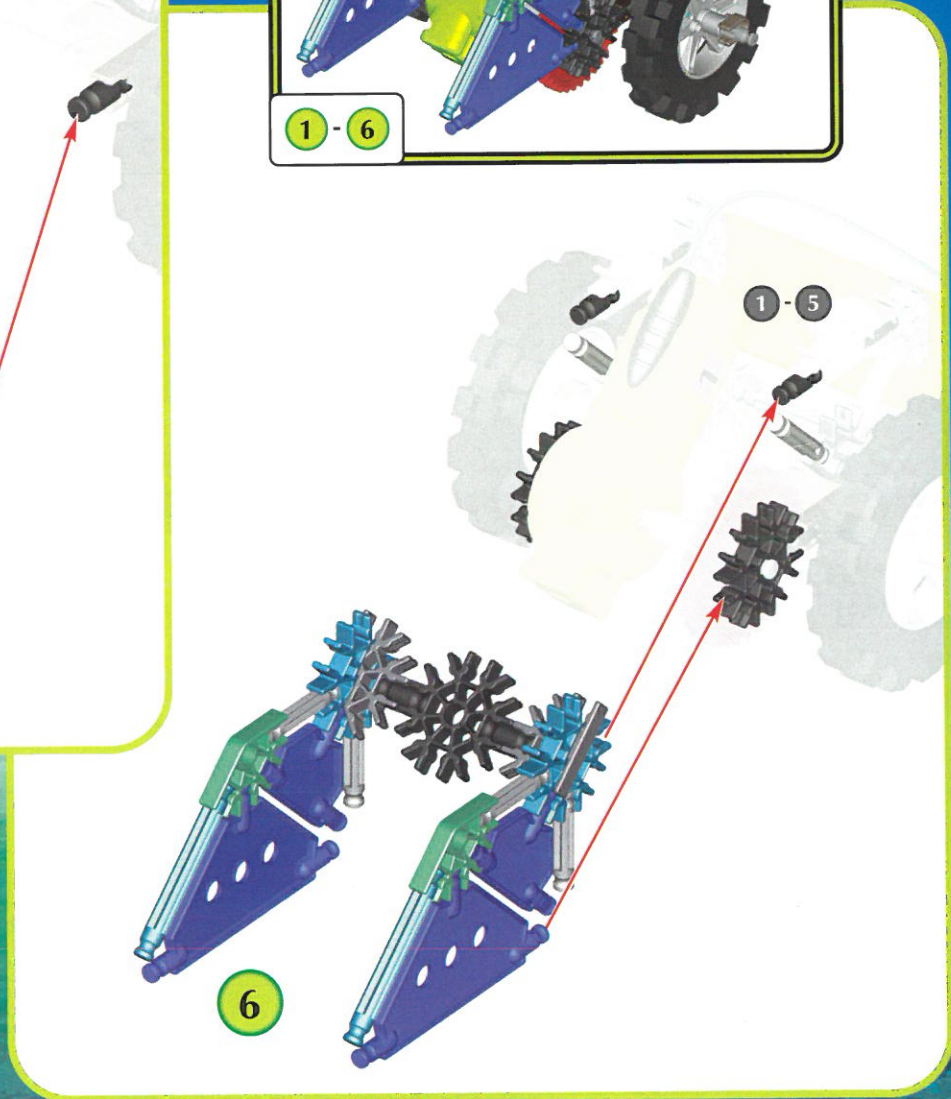
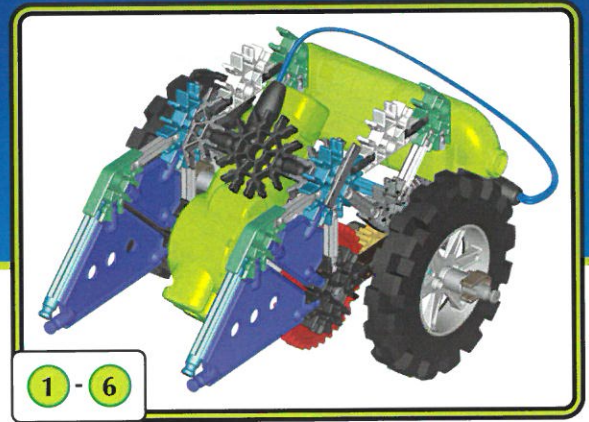
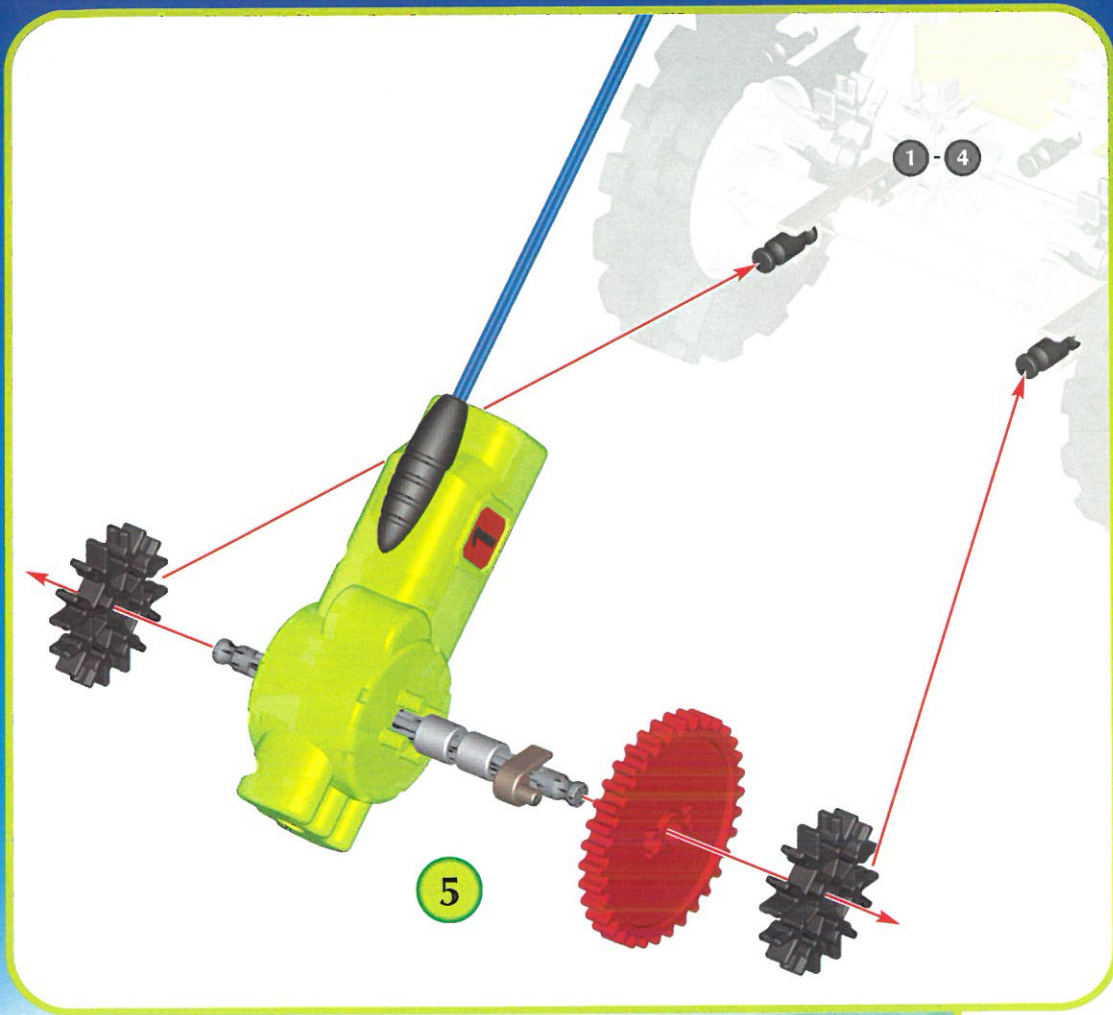
Check All Connections - Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on pages 42-43 if you have any trouble.

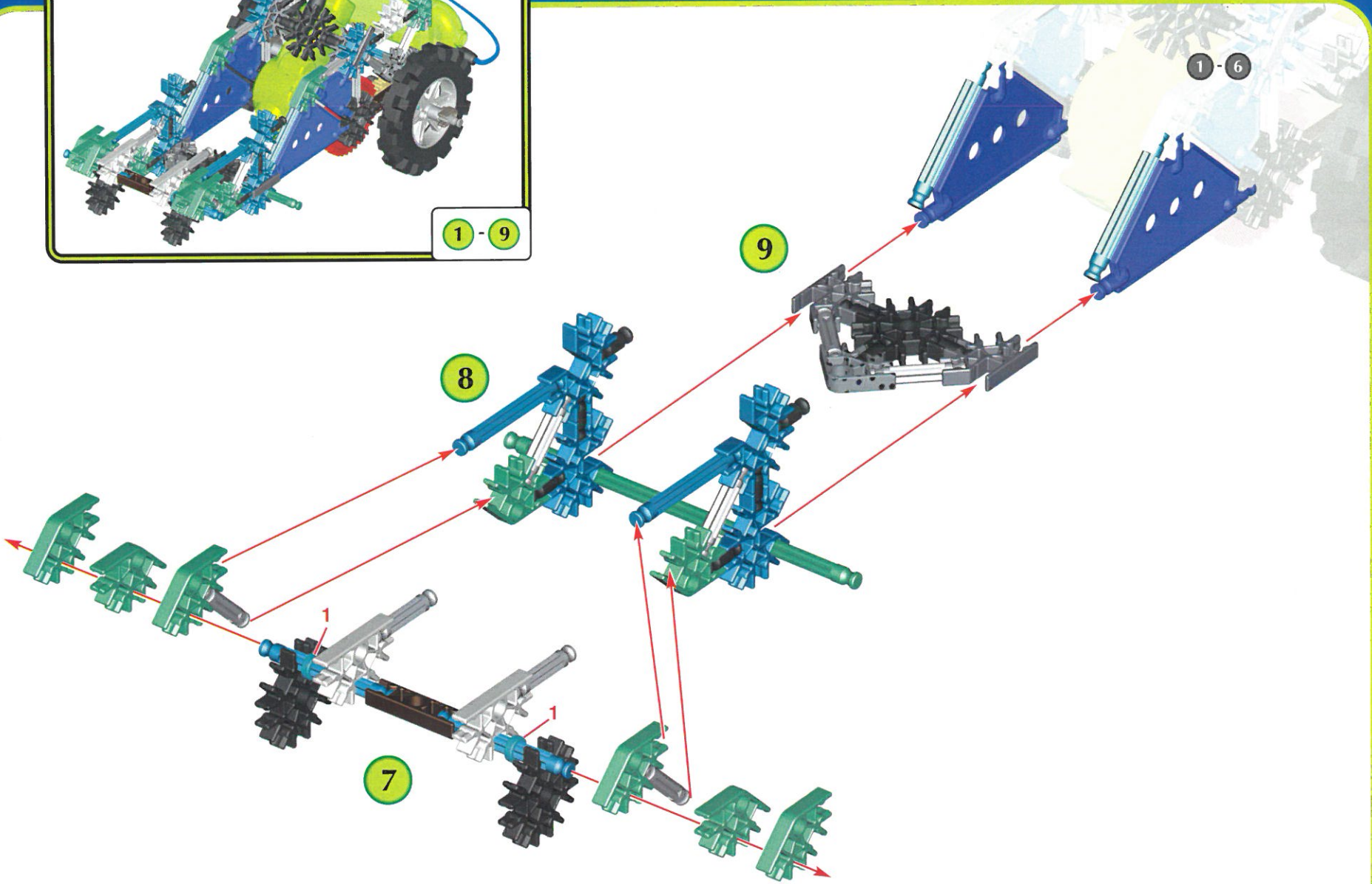
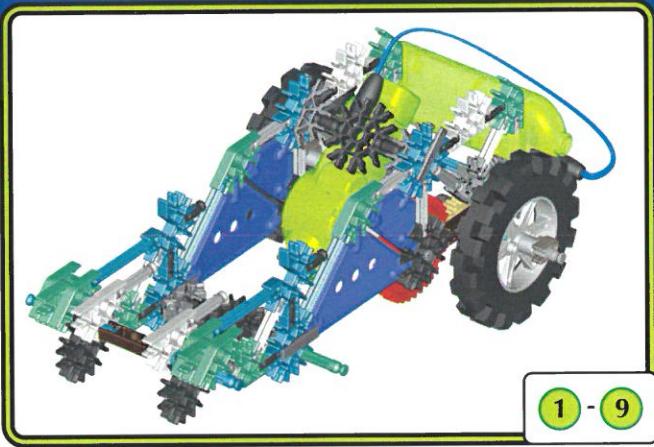
Secure the Wires - You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.

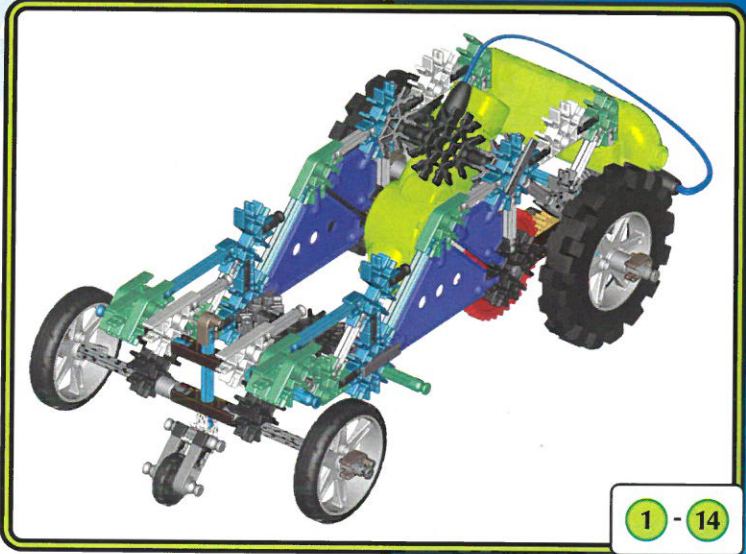
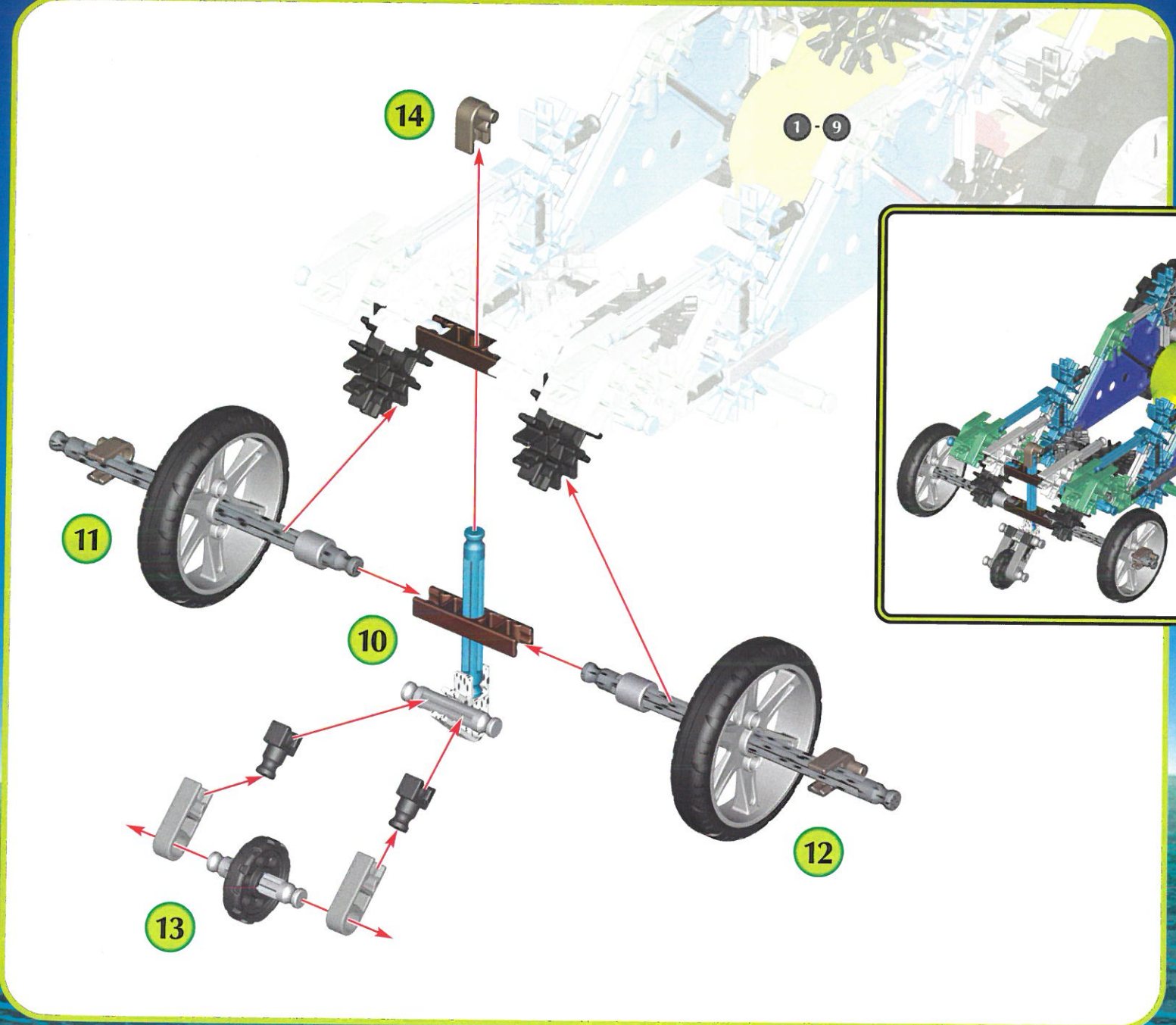


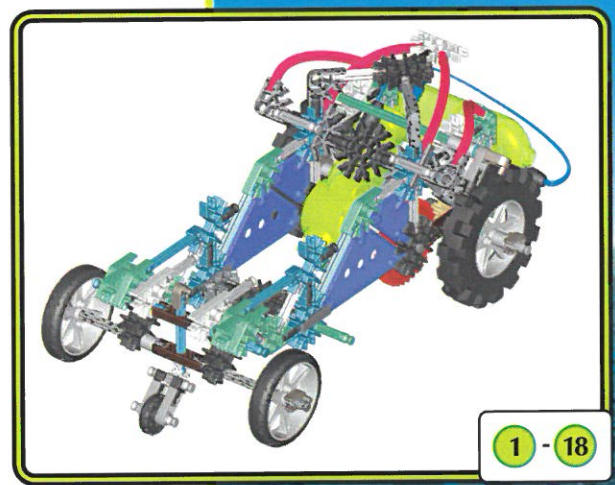
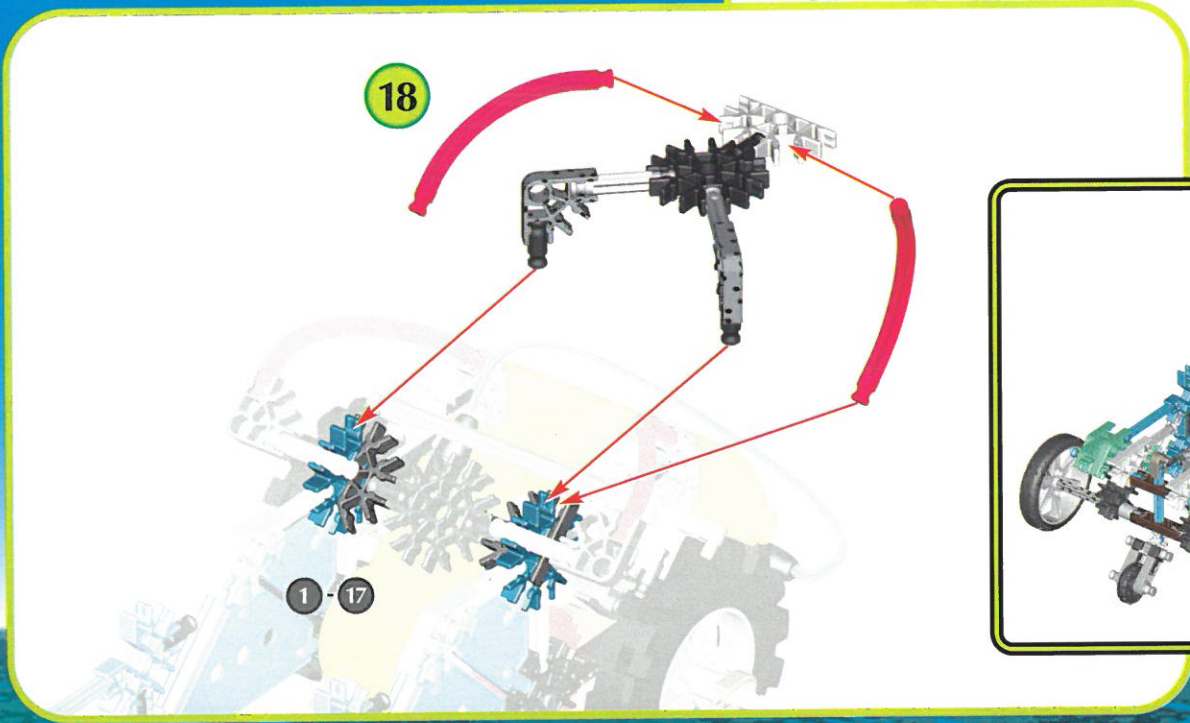
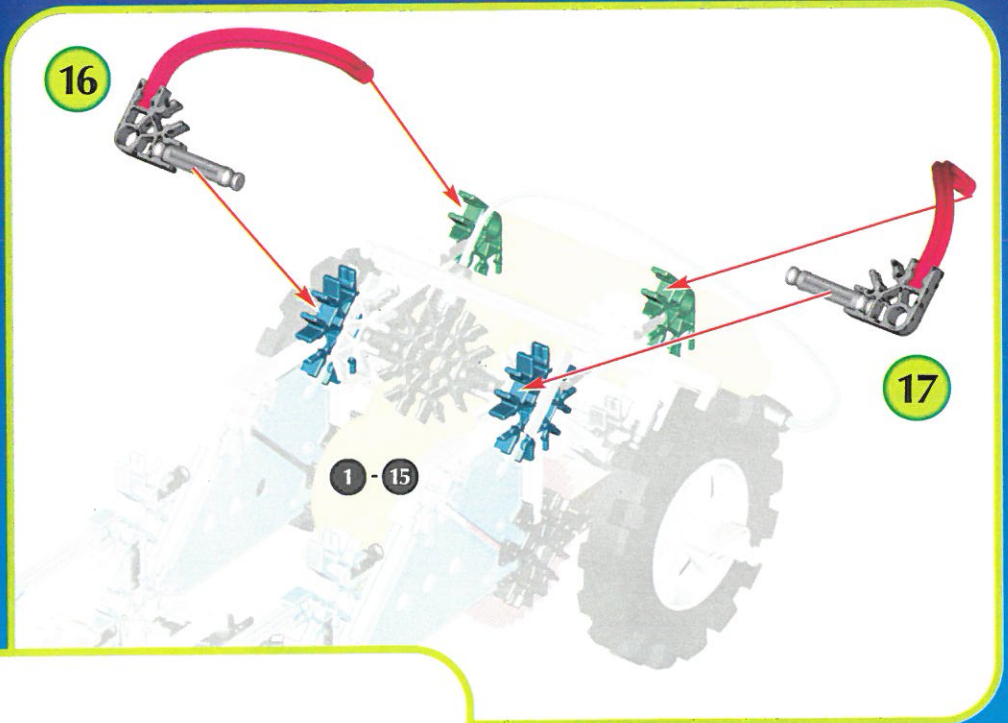
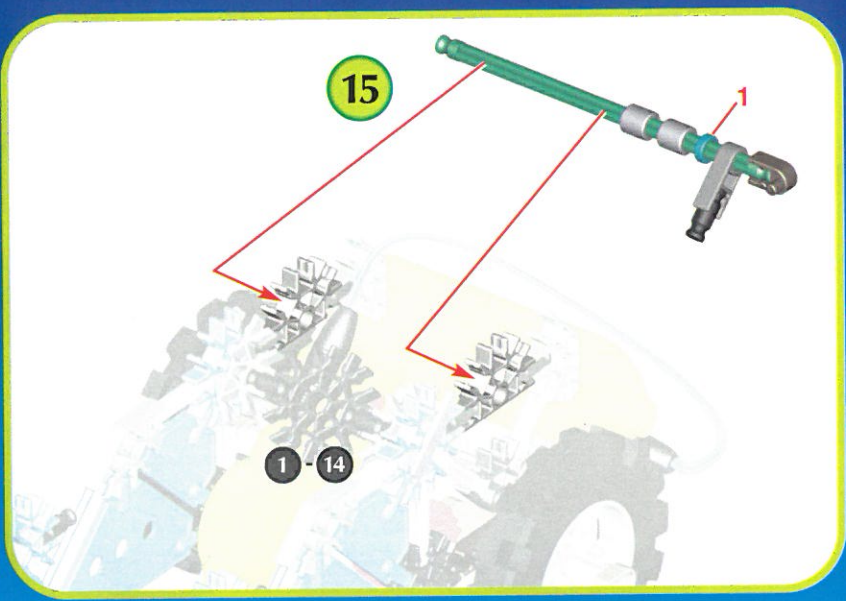
ROAD BURNIN' TIRES

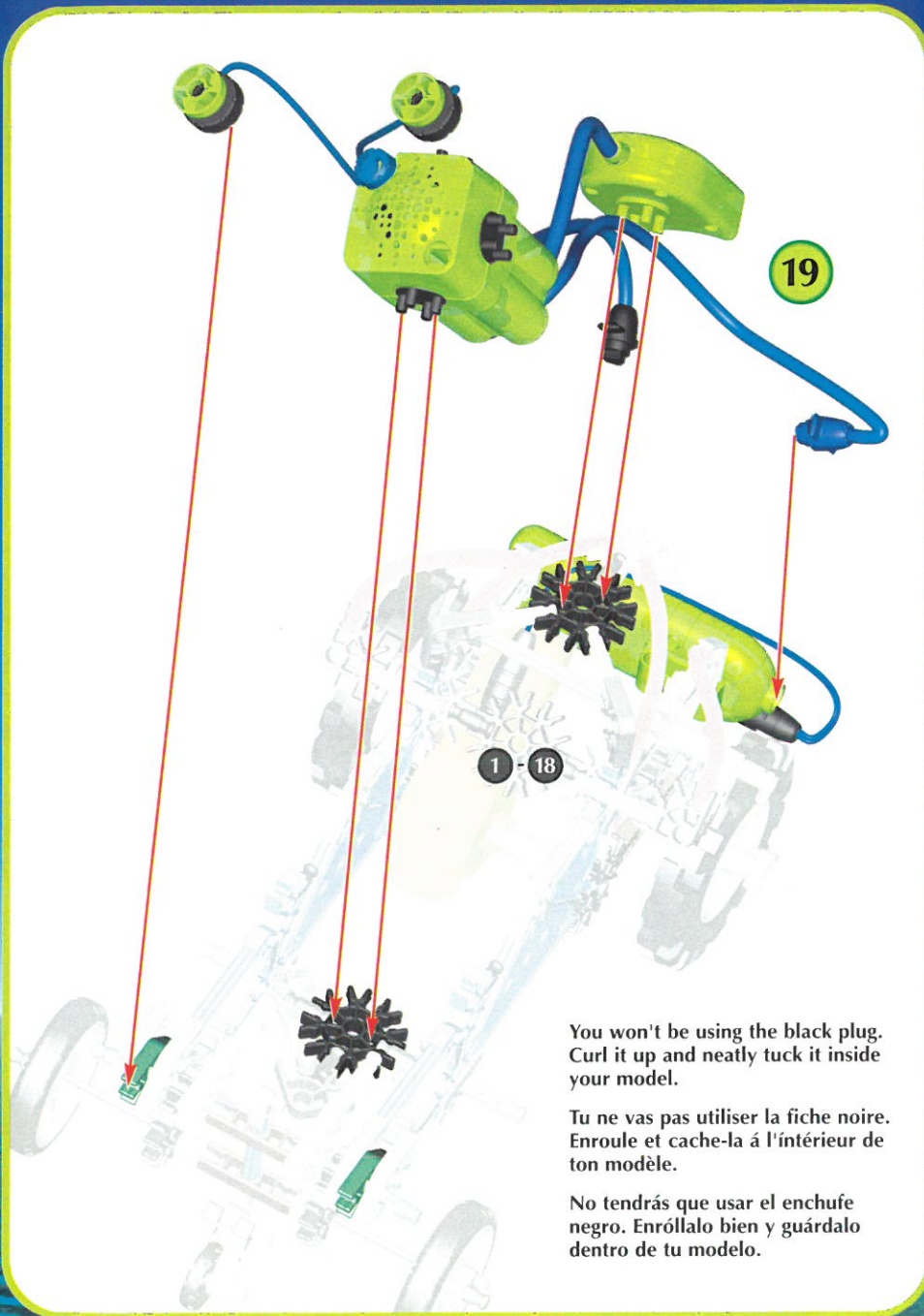












19

1 - 18

You won't be using the black plug.
Curl it up and neatly tuck it inside
your model.

Tu ne vas pas utiliser la fiche noire.
Enroule et cache-la à l'intérieur de
ton modèle.

No tendrás que usar el enchufe
negro. Enróllalo bien y guárdalo
dentro de tu modelo.

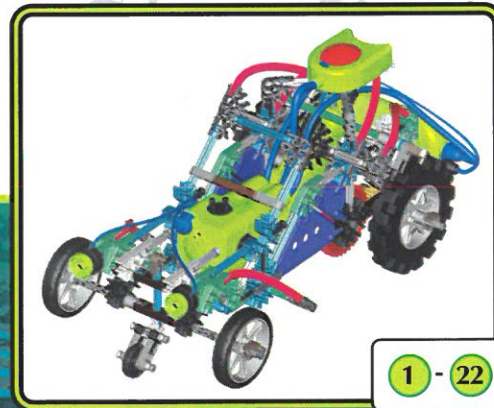


20

21

1 - 19

22



1 - 22

THUNDER HOG - Moderate Challenge

Now here's the rudest, crudest dude on three wheels. Just build and Cyberize this bike, and you're in charge of one rough ride.

GLARING HEADLIGHT

SIDECAR FOR BIKER BABES

MAG WHEELS



LET'S GET TATTOOS!
LET'S RIDE!
HANG ON!

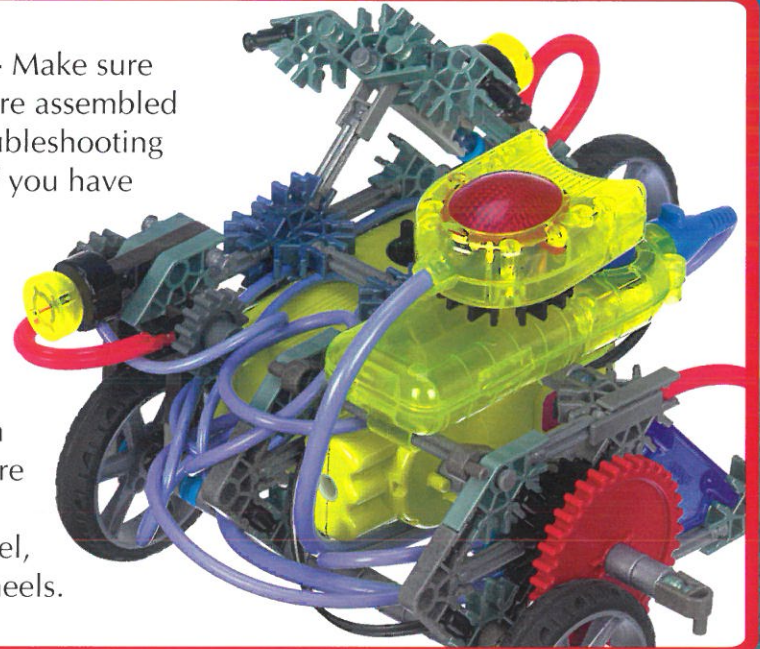
AUDIO

Final Check!

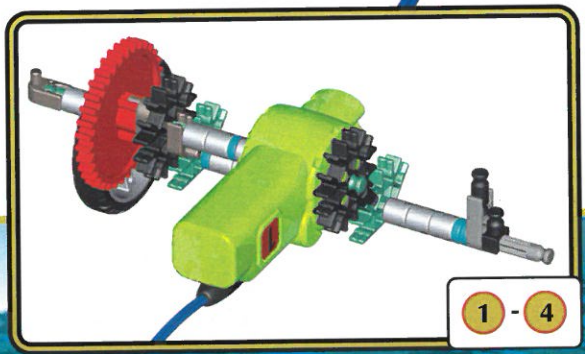
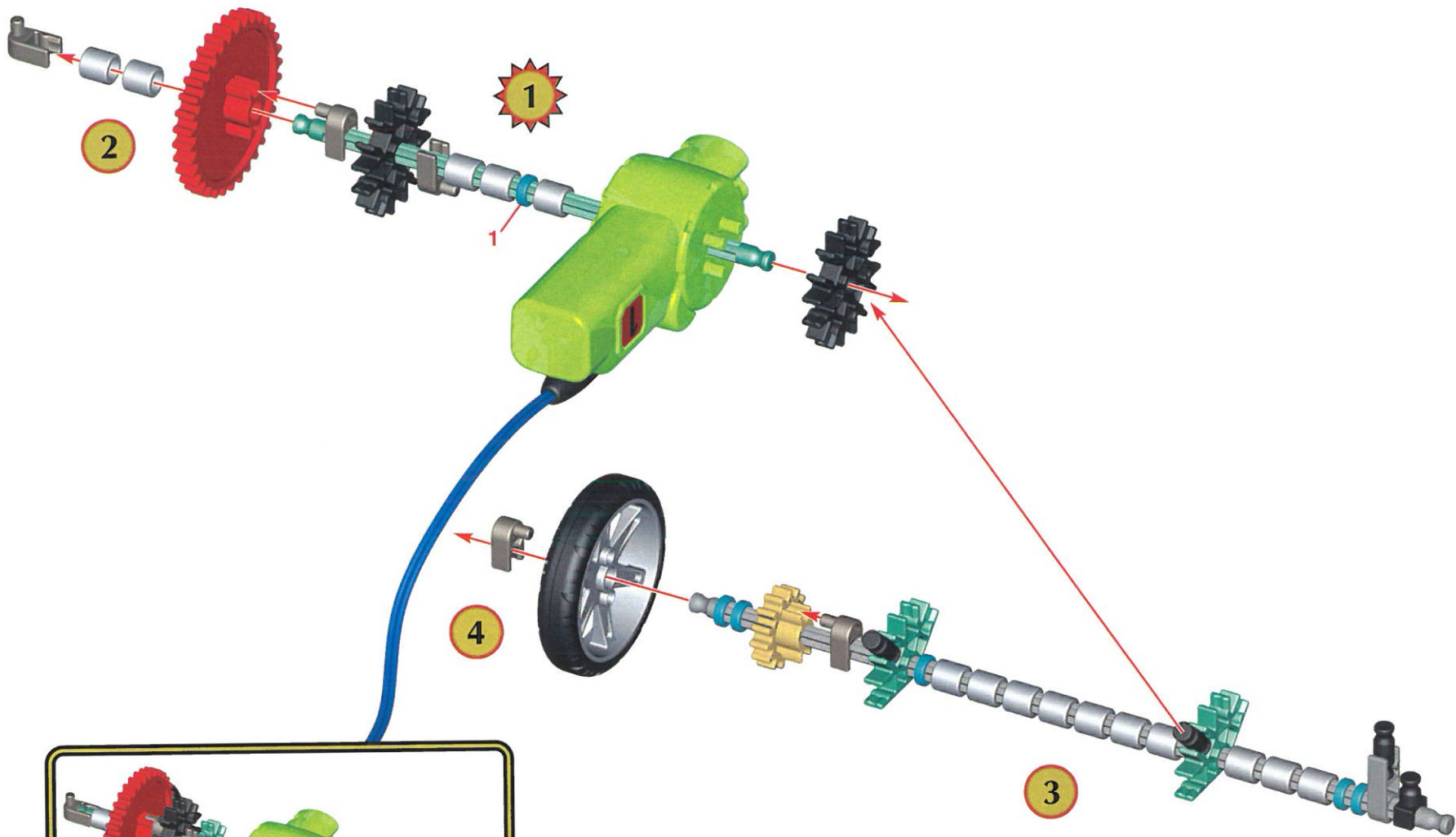
Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.

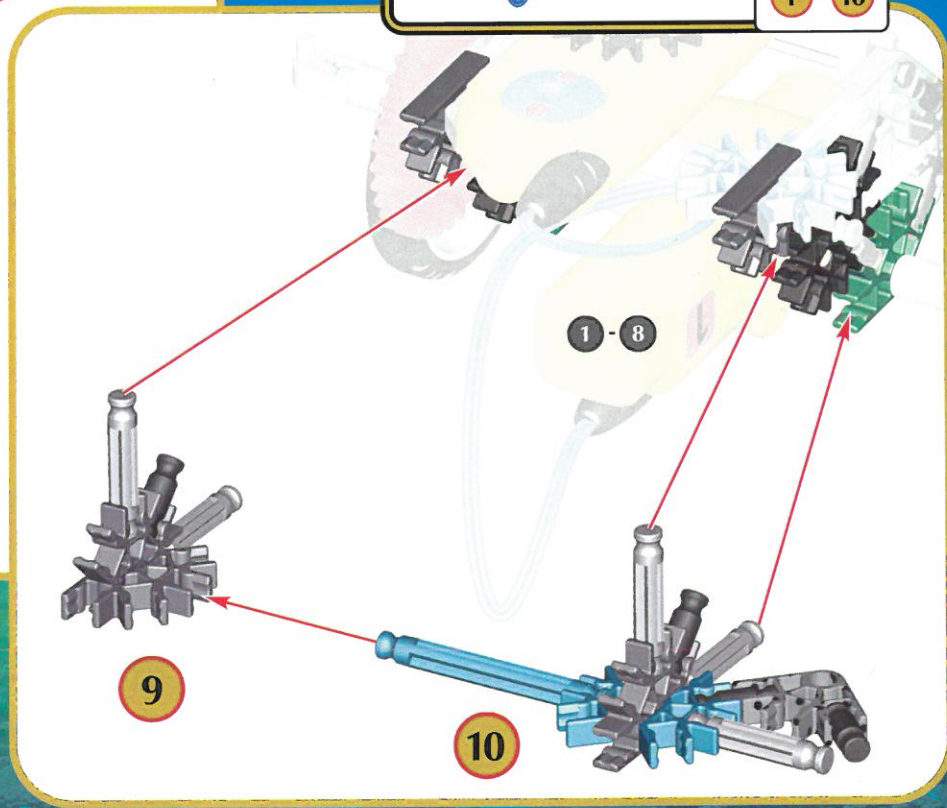
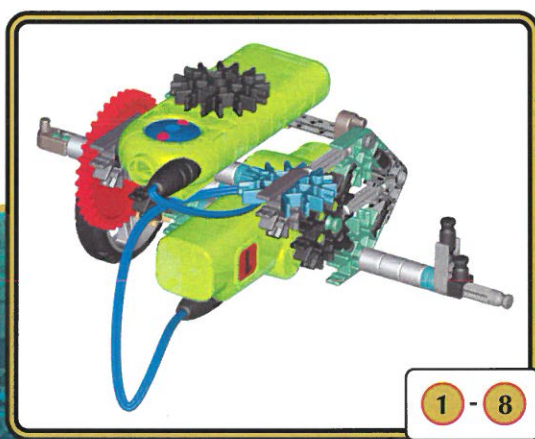
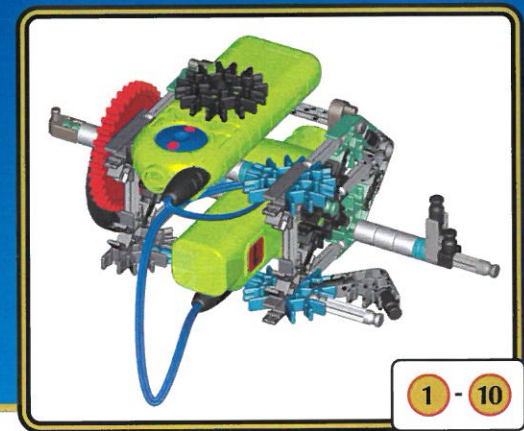
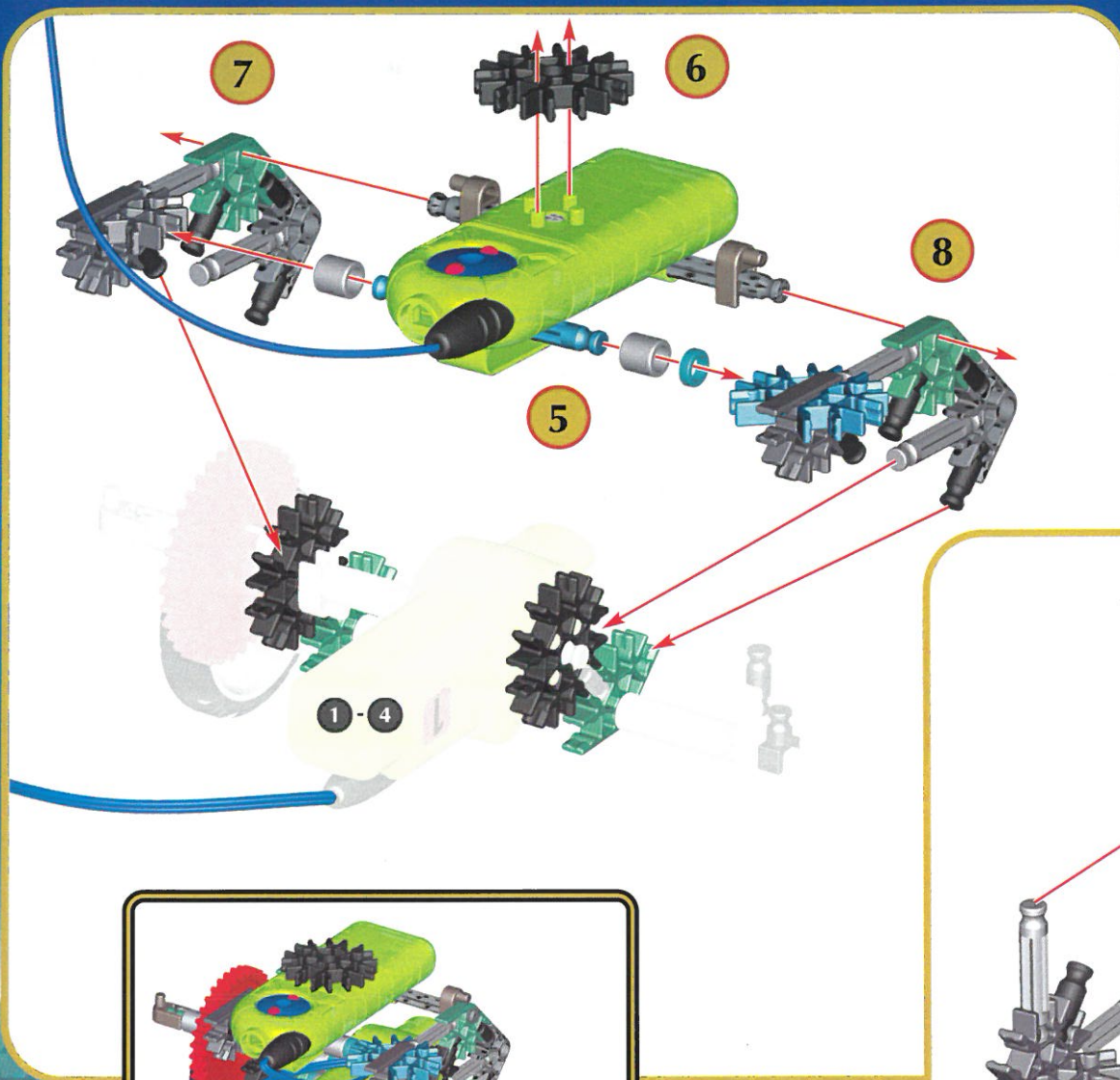
Check All Connections - Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on pages 42-43 if you have any trouble.

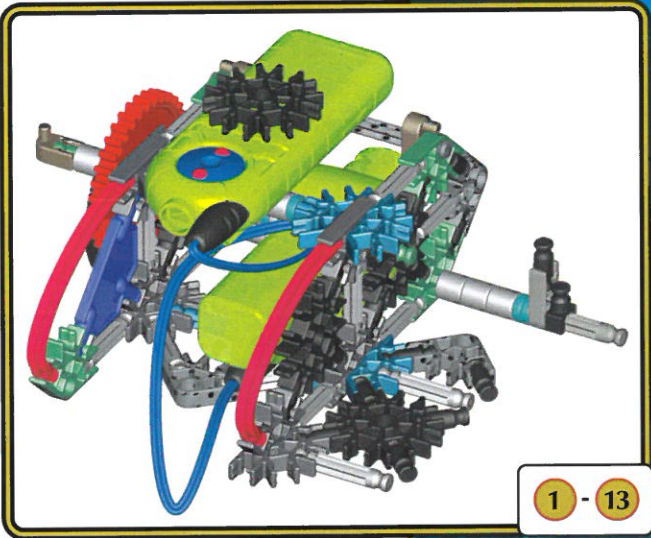
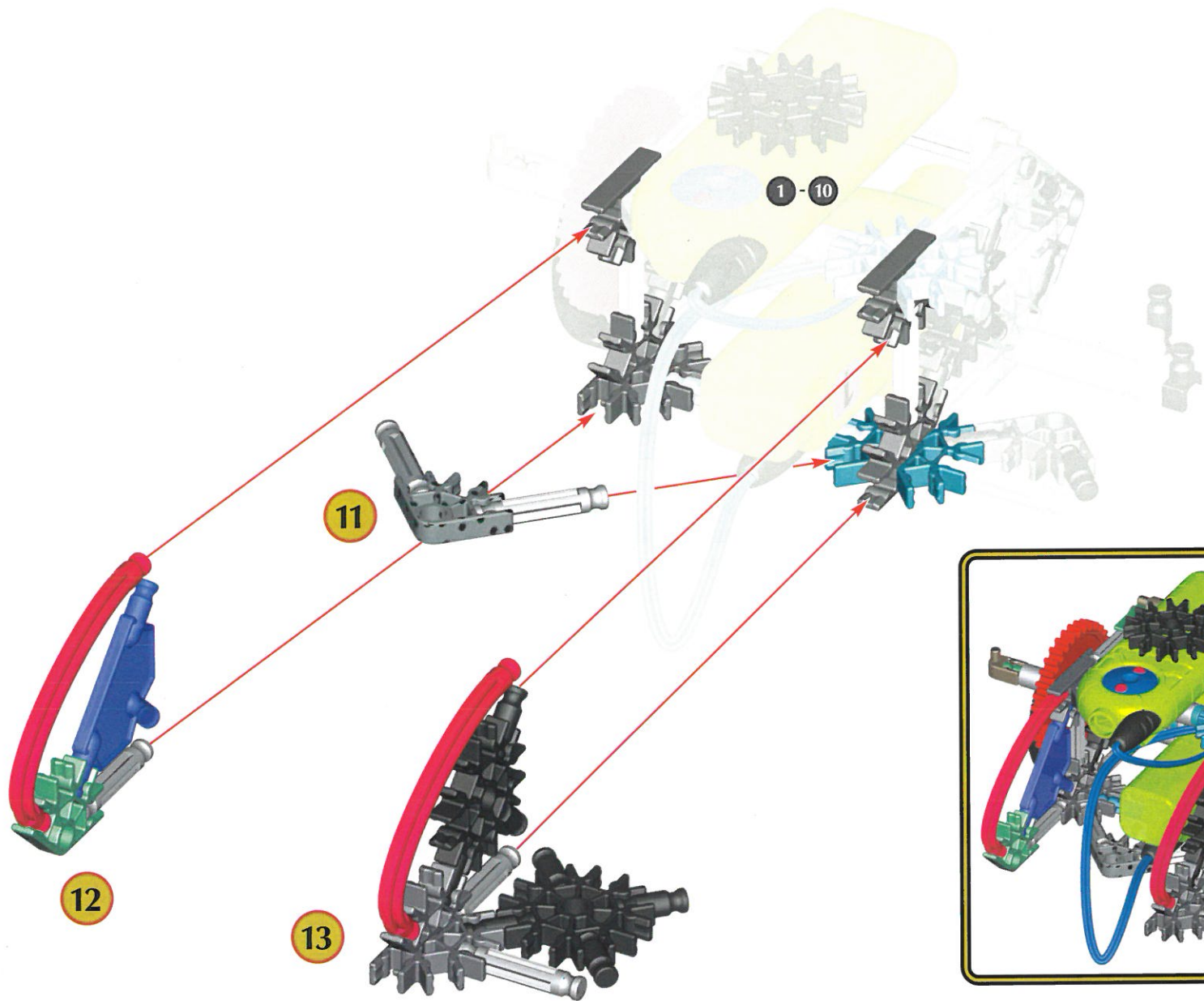
Secure the Wires - You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.

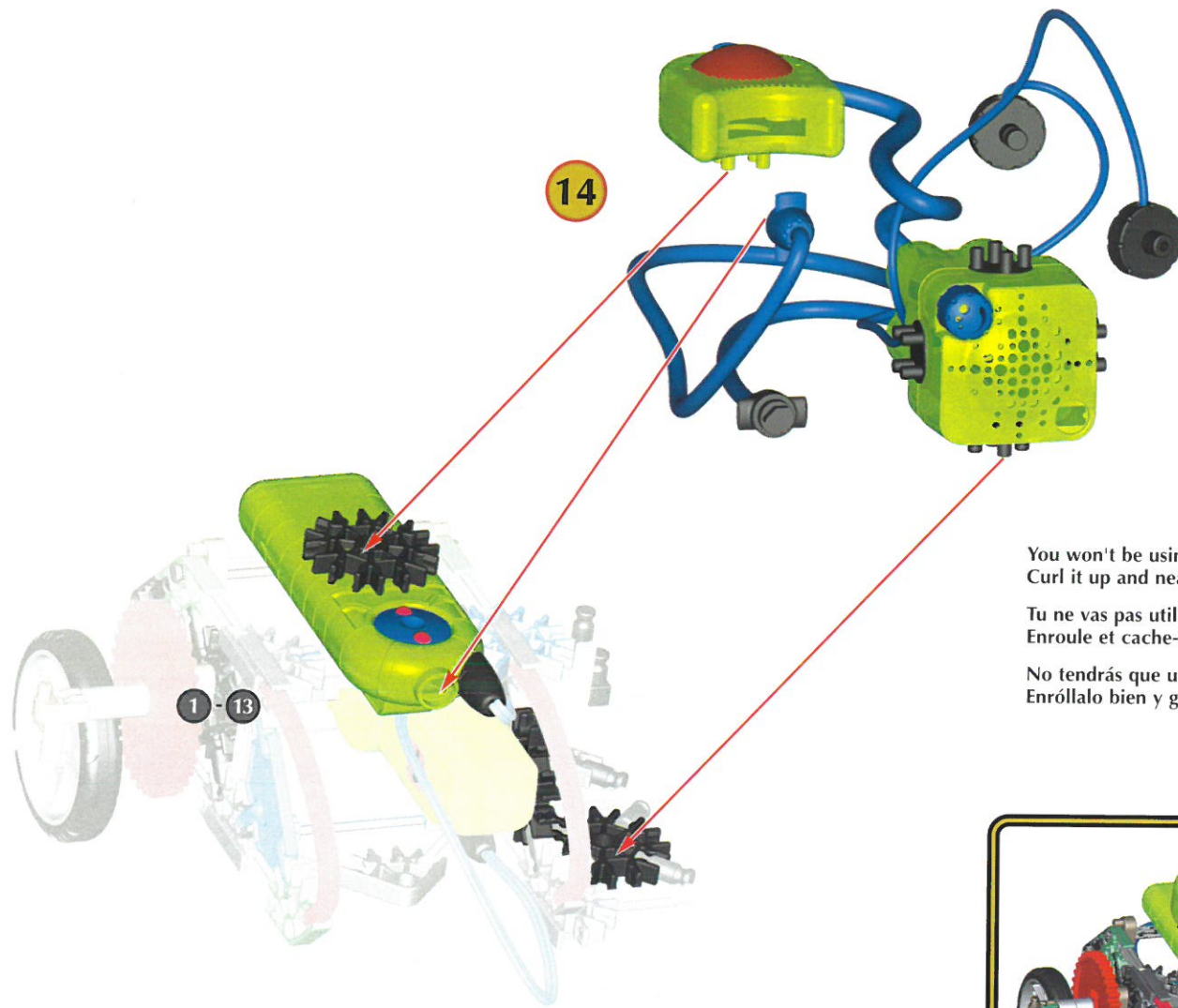


FLASHY FENDERS





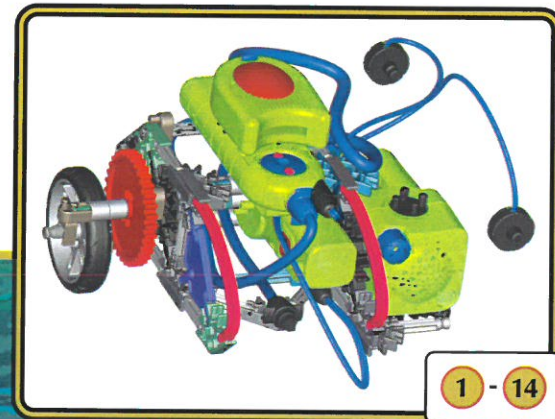


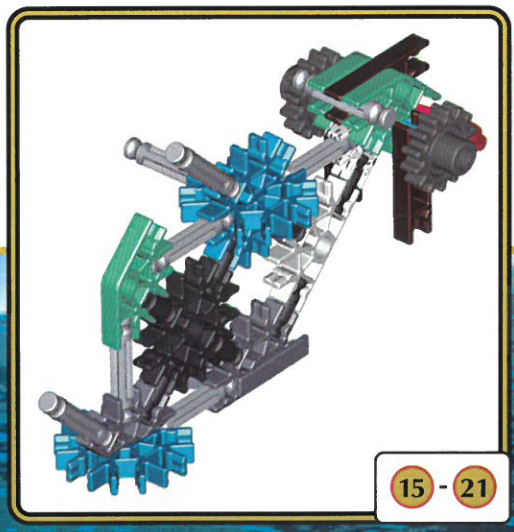
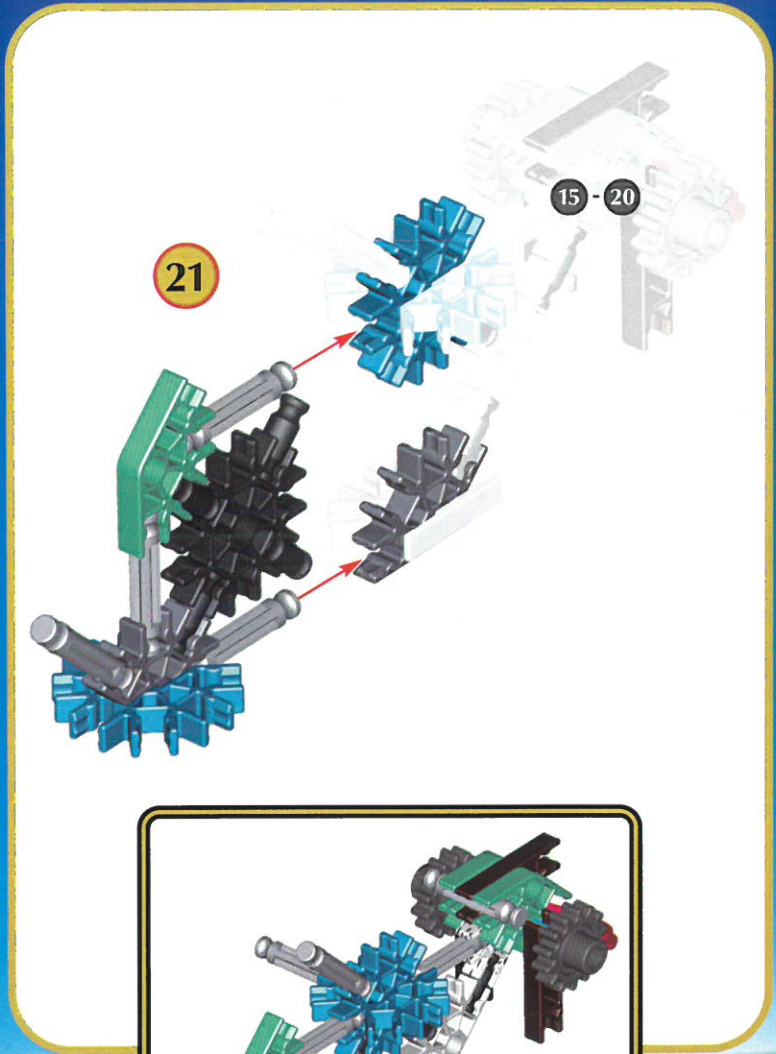
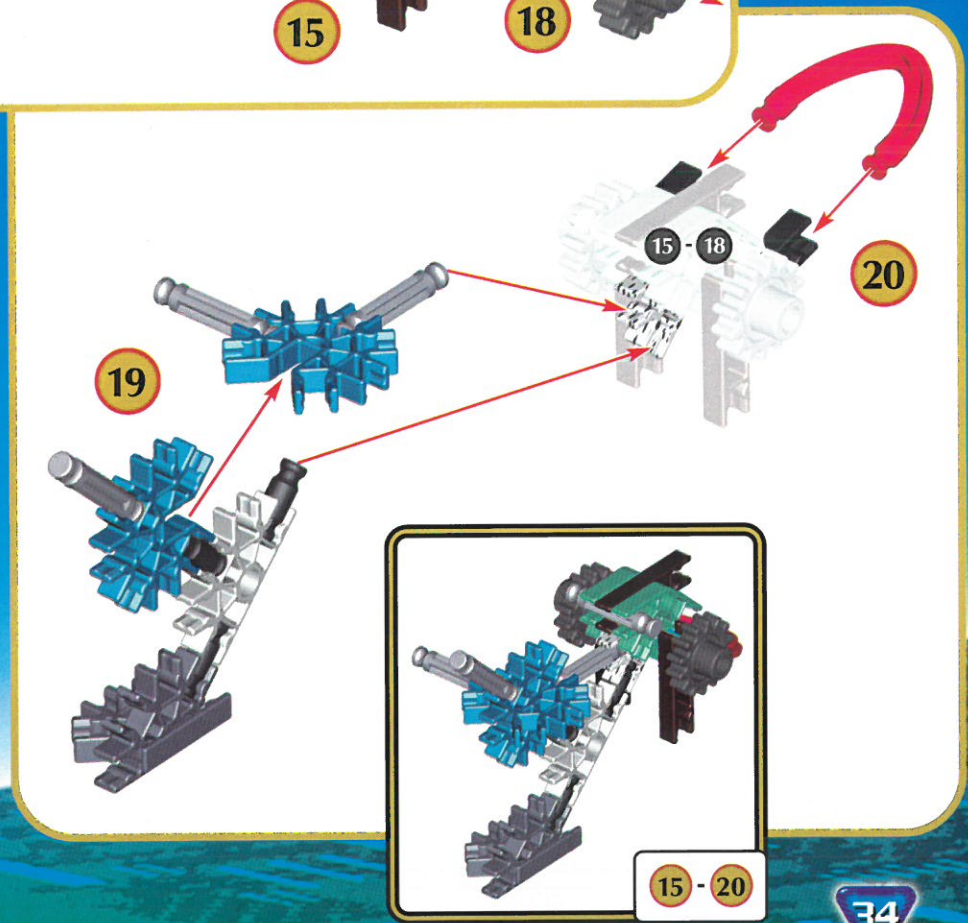
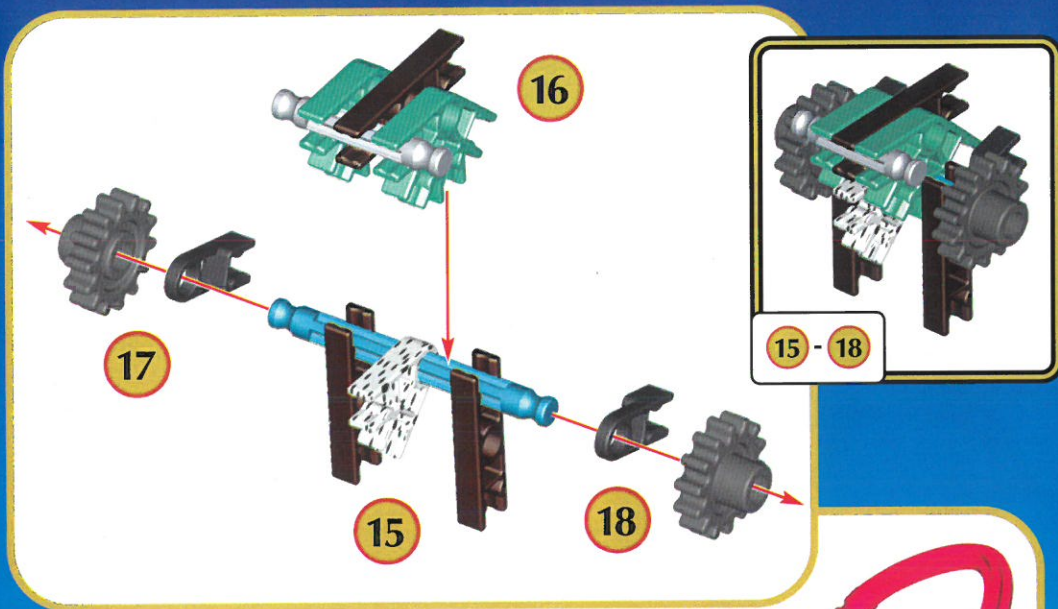


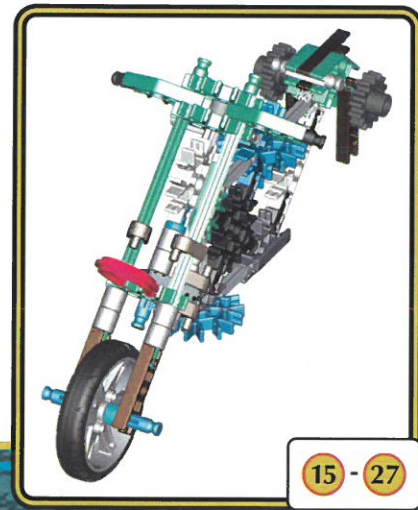
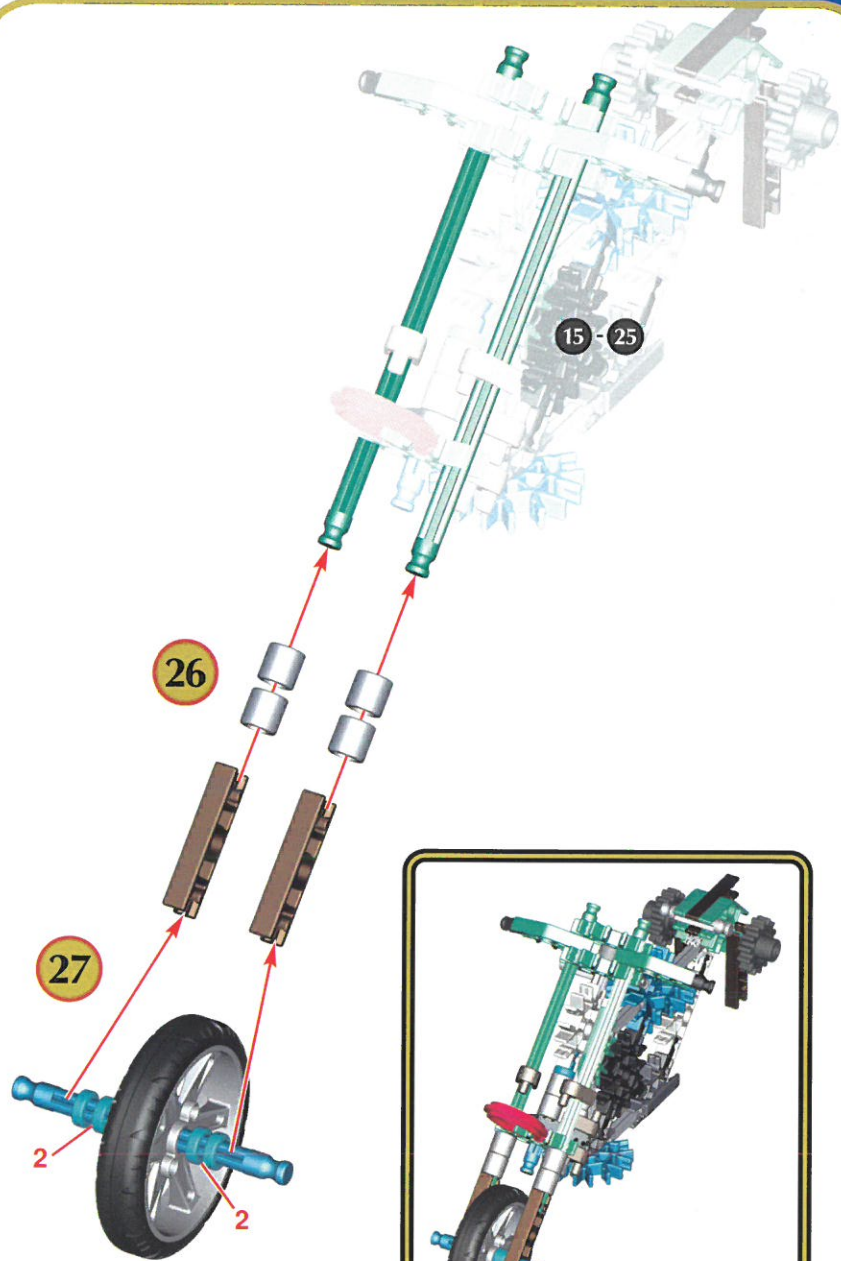
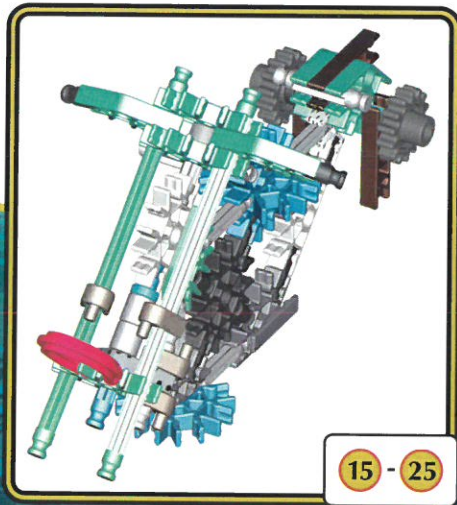
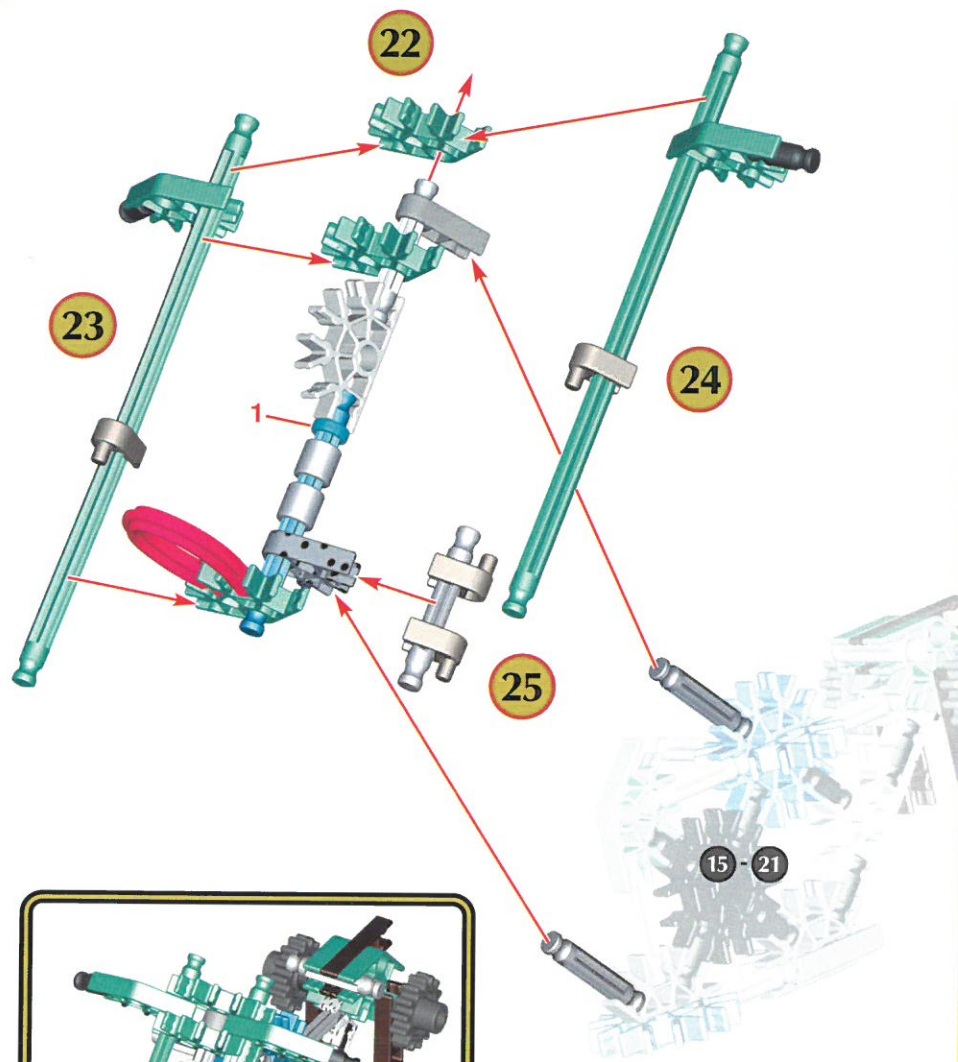
You won't be using the black plug.
Curl it up and neatly tuck it inside your model.

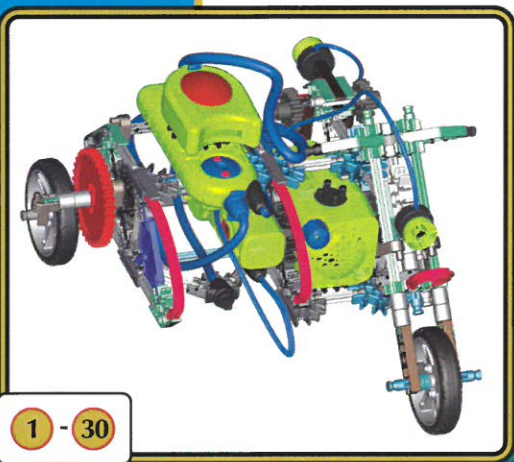
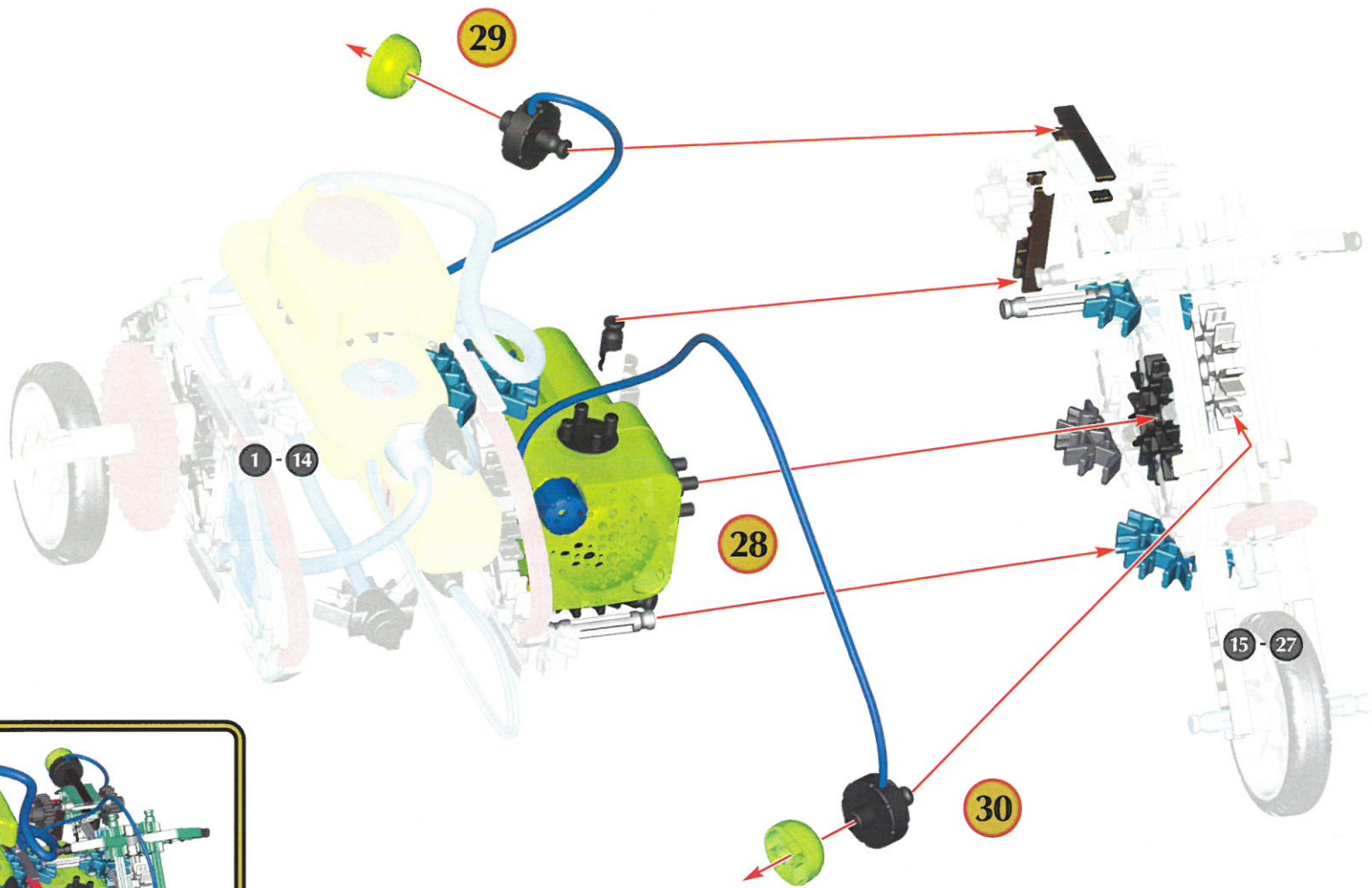
Tu ne vas pas utiliser la fiche noire.
Enroule et cache-la à l'intérieur de ton modèle.

No tendrás que usar el enchufe negro.
Enróllalo bien y guárdalo dentro de tu modelo.

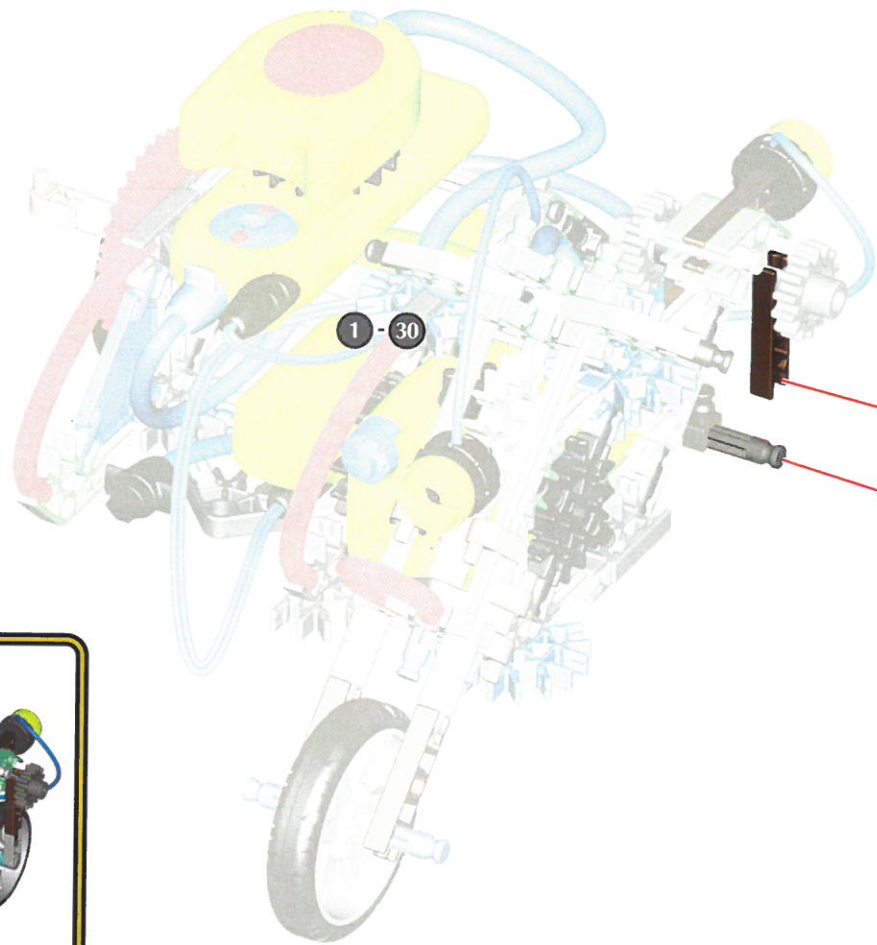






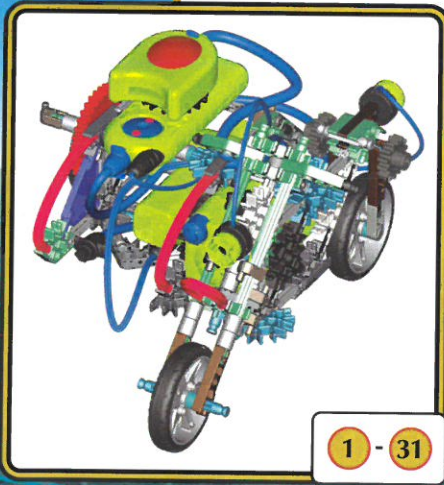


1 - 30



1 - 30

31



1 - 31

Time To Cyberize!

You've built it. Now it's time to make your new CyberK'NEX creation come to life!

Cyber Key:

Insert the Cyber Key into the Cyber Port, and stand back!



Tip:

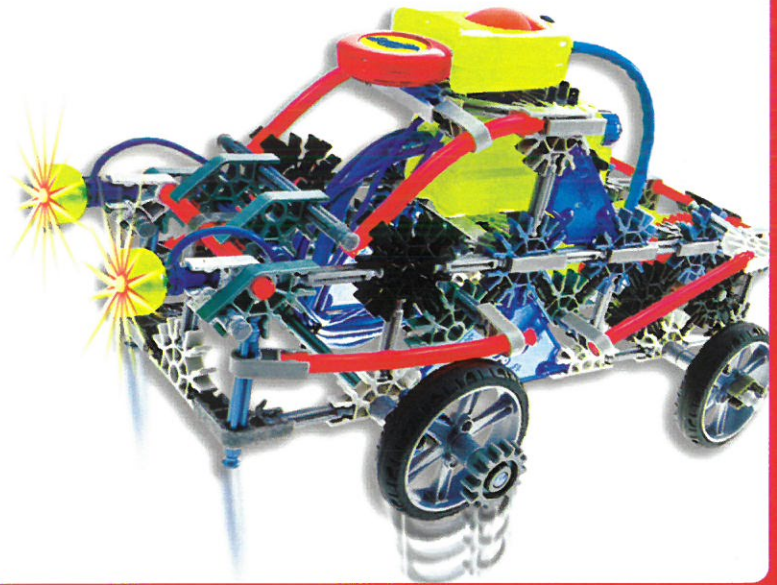
To start or stop your Cyber model in a flash, push the blue Flash button on the Cyber Port.

Tip:

To bypass the Power-Up routine, just send a signal to it with any household remote.

Power-Up routine:

Listen as your Cyber model performs its own unique Power-Up routine. Watch and listen as wheels spin, lights shine, and sounds go off.



3

The Cyber vehicle is now in Stand-By mode. It will wait for your command or something to trigger its sensors. But don't think it's going to wait quietly!

The Cyber Sensors!

The Ears and Feelings of your Creation.

Activate any of the sensors and your Cyber creation will react with Cyber action. It may shout commands, drive around the room, or flash its lights.

There's almost no end to the number of behaviors that your Cyber vehicle can perform. Try to guess what your Cyber model will do next.

Sound Sensor:

1



Tip:

The sound sensor only works when the model is silent, it can't listen and talk at the same time!

Impact Sensor:

2

Your model will react if it bumps a wall or a chair leg, but it will also know when something bumps it... and will react accordingly! Beware!

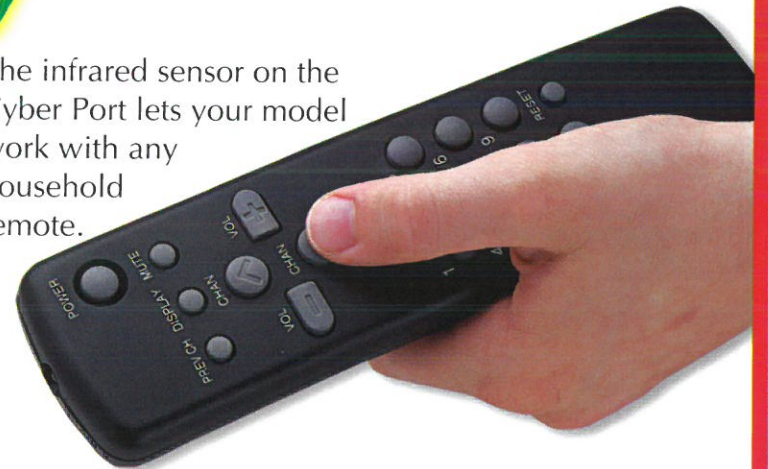


This sensor tells your Cyber vehicle how to react when it's been bumped.

Infrared Sensor:

3

The infrared sensor on the Cyber Port lets your model work with any household remote.



The Cyber Port picks up the invisible infrared signals from any TV, VCR, or stereo remote. Just point and press any button, and you take control!

Keep Cyberizing!

There's almost no end to the cool things your model can do. Just put your brain together with your Hyper Wheel's brain to come up with some fun challenges like these.

Switch Cyber Keys! Take Salsa's Key and use it with Thunder Hog. What will happen? No one knows for sure.

Build an obstacle course! Design a course for your model to complete. Use the sensors to maneuver your Cyber model through. This takes a lot of brainpower (yours, as well as your Cyber model's)... But you can do it. No sweat.

Sneak attack! Wait until your friend is playing with your model. Then secretly

zap the model with one of your household remote controls. Your model will act as if it has a mind of its own! You'll drive them crazy.

Create an all new Cyber model! Build your own model to only the limits of your imagination, and add the Cyber components. Design a stylin' racer on a Cyber chassis or a Funny Car with an attitude. Insert the Cyber Key and bring your creation to life. Now what does it do?

Let us know how you're doing and what you're creating! Show us your own creations, and we'll share them on the CyberK'NEX Web site and look for information on how to submit them. **Visit us at www.cyberknex.com!**

New Programs with the Power of the Internet!

At the www.cyberknex.com Web site, you can find additional Cyber news and information. Here's your K'NEX'ion to more cool ideas!

You'll discover other Cyber sets and hot

CyberK'NEX news. Create and interact with "virtual" Cyber beings. Check it out! And you'll want to visit our Web site at www.cyberknex.com often, because it's always changing.

Troubleshooting Guide

If you are having trouble making your Cyber model do what you want it to do, check out these tips:

1. Look at the instructions again carefully, making sure that your model is built correctly and that you didn't miss anything.
2. Check that all wires are plugged in tightly according to the instructions.
3. Test your model with new alkaline batteries.
4. If you still are having problems, look for an answer in the Troubleshooting guide below, or call 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only). Call between 8:30 am and 5:00 pm (EST), Monday through Friday.
5. You may also send an e-mail to our Consumer Services department at Email@knex.com.
6. You can write to us and describe the problem that you are having (please include your name, phone number and address).

Send mail to:

Consumer Services
K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700
Hatfield, PA 19440-0700

GB K'NEX is a registered trademark of K'NEX Industries, Inc., Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH. FREEPHONE (0800 834938) (UK only)

F K'NEX est une marque déposée de K'NEX Industries, Inc., Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

E K'NEX es una marca registrada de K'NEX Industries, Inc., Distribuido en España por MB España, S.A., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia. Atención al Consumidor: (900) 180377. No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los colores y los componentes pueden diferir de los indicados en la caja. Recomendamos que guarde nuestra dirección por si le es necesaria más adelante.

BL HASBRO N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden

NL K'NEX is een handelsmerk van K'NEX Industries, Inc., Hasbro B.V. Postbus 3312, 3502 GH UTRECHT Hasbro N.V. (Belgie), Riverside Business Park-Spey House, Internationale Laan 55/4, 1070 BRUSSEL Bewaar onze adresgegevens, zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

D K'NEX ist ein eingetragenes Warenzeichen der K'NEX Industries, Inc., Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Verbraucherservice: 06074-806499.

I K'NEX é il marchio registrato della K'NEX Industries, Inc., Importato e distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI). Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.

S K'NEX är ett registrerat varumärke av K'NEX Industries, Inc., Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup. Vi rekommenderar att ni behåller adressen för eventuellt framtida behov.

DK K'NEX er et registreret varemærke, der tilhører K'NEX Industries, Inc., Hasbro Danmark, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup. Vi anbefaler, at emballagen gemmes i tilfælde af eventuel senere henvendelse.

N K'NEX er et registrert varemerke, som tilhører K'NEX Industries, Inc., Hasbro Nordic, Ejby, Industrivej 40, DK-2600 Glostrup. Vennligst behold vår adresse for fremtidige referencer.

Problems	Things to check	Possible Solutions
I can't get my model to stop. How do I turn it off?	Is the model still in Stand-by Mode? Are you making loud noises or moving your model around?	Let your model rest without interruption for its 5 minutes of Stand-By Mode, and it will shut itself off. Remove the Cyber Key from the Cyber Port. Press the blue "Flash" button on the Cyber Port.
My model isn't responding when I insert the Cyber Key.	Is the Cyber Key positioned correctly? Have you checked the batteries in the Cyber Processor?	Make sure the label on the Cyber Key is facing up. Make sure the batteries in the Cyber Processor are fresh and installed properly.
I'm missing parts.	Check your set against the parts list and list of Cyber Components to be sure they're missing.	If you're still missing pieces, call 1-800-KID-KNEX (USA /Canada only).

Problems	Things to check	Possible Solutions
I lost some pieces.	Check your set against the parts list and list of Cyber Components.	Call 1-800-KID-KNEX (USA/Canada only) to order replacement parts.
My model doesn't seem to move well.	Check to see that all Cyber connections are secure and that the K'NEX components are correctly built. Check that the batteries are fresh.	Look at the instructions again to see if you missed a step or forgot some pieces. It's easy to do with a set this big. Replace exhausted batteries. If your model still moves funny after checking the instructions, call 1-800-KID-KNEX (USA/Canada only).

Problems	Things to check	Possible Solutions
My model won't move, but it makes a clicking sound.	<p>See if any wires are caught in the gears.</p> <p>Look for any Rods or Connectors that might be getting in the way of the gears or motors.</p> <p>Make sure you have the motor in the correct place.</p>	<p>Tuck the wires neatly inside the model (away from wheels and gears).</p> <p>Reconnect or rebuild any parts of the model that are interfering.</p> <p>See the instructions for the right place to attach the motor.</p>
My model doesn't move as fast as it used to.	<p>Check the batteries.</p> <p>Look for string, lint, cord, or anything else that might be caught in the gears.</p> <p>Make sure you are running your model on a hard, smooth surface.</p>	<p>Replace exhausted batteries.</p> <p>Clear the gears and motor.</p> <p>Place your model on a lower pile carpet or on an uncarpeted, level floor.</p>
What if the motor isn't working correctly?	<p>Check the batteries in the Battery Pack.</p> <p>Check that the motor is built into the correct spot in the model and that it is positioned correctly.</p> <p>Check that the wires are connected properly.</p>	<p>Try fresh batteries.</p> <p>See the instructions again.</p> <p>See the instructions again.</p>
My model got wet.	<p>Remove the model from the water.</p>	<p>Let the model and all of its components dry overnight. If you have problems the next day, call 1-800-KID-KNEX (USA /Canada only).</p>
My model is acting funny, and I didn't give it any commands.	<p>See if someone is using a remote control nearby. Any TV, VCR, stereo or other household remote control will send commands to your model.</p>	<p>Move to a different room.</p>

Problems	Things to check	Possible Solutions
My model isn't responding to the remote control.	<p>Check the batteries in the remote and in your model's Battery Pack.</p> <p>Is there a lot of sunlight in the room?</p> <p>Are you pointing the remote at the model?</p> <p>Are you too far away?</p> <p>Is something blocking the infrared signal?</p>	<p>Replace any exhausted batteries.</p> <p>Move to a room with less sunlight.</p> <p>Take more care in pointing the remote at the model. Move closer. And clear away anything blocking the path of the infrared signal.</p>
My model won't respond to me when I clap my hands.	<p>Are you close enough?</p> <p>Are you clapping loud enough?</p> <p>Is there a lot of other noise?</p> <p>Is the model making noise?</p>	<p>Experiment to see how close and how loudly you have to clap.</p> <p>Background noise will interfere with the sound sensor. Move to a quieter location.</p> <p>The sound sensor only works when the model is silent. Like most people, it can't listen and talk at the same time!</p>
My model won't respond when it bumps into things.	<p>Make sure all wires and sensors are connected.</p> <p>Make sure the model is hitting things with enough force. Don't worry, the models are designed to take the shock.</p>	<p>Soft objects like pillows, cushions might not trigger the sensor.</p> <p>Hitting objects on an angle or brushing against objects might not be enough to trigger a response.</p>

Avec CyberK'NEX, tu es le maître

Te voici propriétaire d'un des jeux de construction les plus puissants de l'univers. CyberK'NEX Hyper Wheels. Avec tout ce qu'il te faut pour construire, animer et commander 3 terribles véhicules Cyber. Les seules choses absentes sont les piles... et quelqu'un pour commander.

Construire avec CyberK'NEX est une expérience tout à fait unique. En effet, ce que tu construis peut parler, entendre, ressentir et même voir. Construits pour réagir, tes modèles Cyber sont prêts à recevoir tes commandes. À toi de faire sortir le meilleur... et le pire de leur comportement.

Donc, es-tu prêt à créer les véhicules Cyber les plus sensationnels qui circulent sur la route, complets avec leurs propres idées? Alors, tourne la page. Construis et cybérise!

Ce que tu trouveras à l'intérieur

Informations importantes pour les parents et les enfants	4
Tes composants Cyber	6
Notions essentielles de construction	8
Commençons (N'oublie pas cette première étape!)	10
Création de tes Formes de Vie Cyber	
Salsa (Défi amical)	12
Flash (Défi amical)	20
Thunder Hog (Défi modéré)	28

Moment de cybérisation	38
Continue à cybériser	40
Nouveaux Hyper Wheels et la puissance de l'Internet	40
Liste des pièces, informations pour passer les commandes et garantie.	41
Guide de solutions des problèmes	42

Informations importantes pour les parents et les enfants

Lis toutes les instructions et tous les avertissements avant de construire et d'utiliser les modèles.

Garde ces instructions dans un lieu à portée de la main. Elles contiennent d'importantes informations de sécurité.

Déclaration de la FCC:

Cet appareil se conforme à la Section 15 des Règles de la FCC. L'emploi est soumis aux deux conditions suivantes:

1. Cet appareil ne doit pas causer des parasites nuisibles.
2. Cet appareil doit accepter des parasites reçus y compris ceux qui peuvent produire un fonctionnement indésiré.

Avertissements:

Des modifications ou changements apportés à cet appareil qui n'ont pas été expressément approuvés par la partie responsable pour la conformité pourraient annuler les droits d'utilisation de l'utilisateur.

Avertissement:

DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petites pièces. Non destiné aux enfants de moins de 3 ans.

Attention:

Éloigne les mains, la figure, les cheveux, les vêtements et les cordons électriques de toutes les pièces mobiles.

Piles requises:

Double Bloc-piles - 2 piles AA ou LR6

Processeur Cyber - 3 piles AAA ou LRO3

Instructions de sécurité pour les piles:

Enlève les piles rechargeables de ton modèle avant de les charger. Ne charge les piles que sous la surveillance d'un adulte.

N'essaie pas de recharger des piles non rechargeables.

Ne mélange pas de différents types de piles telles que piles alcalines, courantes et rechargeables. Ne mélange pas de piles épuisées et neuves. N'utilise que des piles du même type.

Insère les piles selon la polarité correcte (+/-).

Enlève les piles épuisées de ton modèle.

Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

2 piles alcalines AA ou LR6 sont recommandées pour le bloc-piles.

3 piles alcalines AAA ou LRO3 sont recommandées pour le processeur Cyber.

Fonctionnement général et stockage:

Garde ton modèle toujours dans un lieu frais, sec et sûr.

Si le modèle est mouillé et il s'arrête, laisse-le sécher pendant la nuit avant d'essayer de le faire marcher de nouveau. Si le problème persiste, appelle 1-800-KID-KNEX. (États-Unis/Canada)

Utilise ton modèle toujours sur une surface plate et sèche, à l'écart de véhicules motorisés et de tout autre danger.

Protège le moteur contre la poussière. Ne le trempe pas dans de l'eau.

Quelques suggestions pratiques pour faire marcher le CyberK'NEX:

La Clef Cyber doit être insérée dans le port Cyber pour que ton modèle puisse recevoir les entrées sensorielles. Le modèle s'arrêtera lorsque la Clef Cyber est retirée du port Cyber, lorsque la touche "Flash" bleue est pressée ou lorsque le modèle reste immobilisé pendant plus de 5 minutes sans recevoir tes instructions. Ce modèle a été essayé pour se conformer aux normes FCC - POUR L'EMPLOI À LA MAISON OU AU BUREAU.

Tes composants Cyber

Fais la connaissance de ces pièces spécialisées ultra-modernes qui transformeront tes modèles K'NEX en Formes de Vie Cyber.

Avec ces composants Cyber spéciaux, tu pourras faire sortir le meilleur — et le pire de tes créations!

3 Clefs Cyber

Ces clefs contiennent les données qui donnent la lumière, la parole et le son aux Formes de Vie Cyber. Chaque modèle Cyber possède sa propre clef Cyber. Mets la clé correcte dans une Forme de vie Cyber et c'est toi le maître. Si tu te sers de la clef incorrecte, qui sait ce qui se passera!

Suggestion pour le Cyber: Lorsqu'il n'est pas utilisé, il est recommandé de garder les clefs Cyber ensemble au moyen d'une chaîne ou d'une ficelle. Ainsi, elles seront toujours ensemble et aucune ne sera perdue.

1 Port Cyber

Cet appareil spécial lit les clefs Cyber. Il comporte également des capteurs pour détecter des signaux invisibles à l'infrarouge en provenance de toute télécommande pour usage domestique, tel que celle de la télévision ou du magnétoscope.

Bouton Flash

Presse ce bouton pour l'arrêt ou la mise en marche immédiat(e) de ton modèle Cyber. Superbe si maman est sur le point de t'attraper durant la cybérisation après l'heure d'aller au lit.

1 Processeur Cyber

Voici le "cerveau Cyber" de la technologie CyberK'NEX. Il prend les données de la clef Cyber et les envoie aux moteurs, lumières, roues et à toute autre pièce mobile ou pièce produisant du son pour influencer comment réagit ton modèle Cyber.

1 Moteur Cyber

La source de puissance qui entraîne tes créations et qui excite toutes les pièces mobiles.

1 Bloc-piles

La source d'énergie pour tes modèles. Il est branché au moteur Cyber pour faire mouvoir tes créations.

1 Détecteur de son

Ta création Cyber attend toujours tes commandes. Mais ta création Cyber, écouterait-elle?

1 Capteur de mouvement

Des chocs soudains ou des changements dans le mouvement enverront ton modèle Cyber dans un autre sens — ou dans n'importe quel sens.

Notions essentielles de construction

Réaliser des K'NEX'ions

Si le système tige et connecteur de K'NEX te semblent un peu étrange, voici quelques suggestions de base qui t'aideront à construire et à assembler dans quelques instants.

Une image vaut mille mots — Pourquoi lire de longues instructions détaillées. Il suffit de regarder les schémas et les dessins pour assortir tes pièces à ce que tu vois. Les nouvelles parties sont montrées en pleine couleur. Les parties du modèle déjà assemblées seront montrées en couleurs affaiblies, les points de raccord étant en pleine couleur.

Aussi simple que d'apparier bleu avec bleu — Chaque pièce a sa propre couleur et forme. Il suffit de consulter le schéma ou le dessin, de trouver les pièces dans ton jeu, d'apparier ce que tu vois, et de raccorder. Voilà, c'est tout.

Clic, clic — Lorsque tu fais le raccord, assure-toi que tu entends le "clic". Et vérifie si les angles s'accordent exactement au schéma.

Un peu d'espace s'il te plaît — Dans certains endroits de ton modèle, tu devras installer des pièces d'épaisseur. Il est important d'utiliser les pièces de la couleur et en quantités correctes pour donner aux engrenages et aux roues l'espace nécessaire pour pouvoir tourner librement.

Articulations — Lorsque tu ouvres le jeu pour la première fois, les articulations comportent deux pièces. Il suffit de suivre les schémas et de raccorder la moitié bleue à la moitié noire d'un coup sec.

Sois flexible - Ton jeu inclut des tiges flexibles qui seront peu flexibles la première fois que tu construis. Courbe-les quelques fois avant de les incorporer à ton modèle. Ceci aidera leur flexibilité et leur raccord.

Réaliser des CyberK'NEX'ions

Il y a 3 types de raccords qui relieront tes composants Cyber aux pièces K'NEX dans ton modèle.

1. Chevilles stationnaires. Sur certains composants Cyber (tel que le port Cyber), elles s'installent dans une position stationnaire.

Elles sont pressées facilement dans les trous des pièces de raccord.

2. Chevilles tournantes. Ces chevilles pivotent et tournent sur quelques-uns des composants Cyber (tel que le Processeur Cyber par exemple). Elles sont pressées facilement dans les trous des pièces de raccord et peuvent être tournées pour s'adapter à d'autres angles sur tes modèles.
3. Raccords à tige. Ces "voies" sont retrouvées sur certains composants Cyber (le bloc-piles par exemple). Elles glissent facilement par-dessus les tiges pour maintenir le composant en place.

Commençons! (N'oublie pas cette importante première étape!)

Avant de construire et de cybériser tes modèles formidables, d'abord tu dois réaliser certaines choses. Ne t'inquiète pas. Il ne faut pas exécuter toutes ces démarches chaque fois que tu vas construire. (Toutefois, garde cette liste à portée de la main).

1 Fais l'inventaire

Il n'y a rien de pire que de commencer la construction ou l'assemblage d'un beau modèle et de découvrir qu'il y a des pièces qui manquent. Vérifie le jeu de construction par rapport à la liste des composants Cyber aux pages 6-7 et à la liste des pièces à la page 41. En cas de pièces absentes, appelle 1-800-KID-KNEX (aux États-Unis et au Canada seulement).

2 Installe les piles avant l'assemblage

Il est temps de donner à tes modèles l'énergie pour trouver la vie.

Bloc-piles

Dévisse la seule vis à l'aide d'un tournevis pour vis à fentes en croix. Utilise une tige K'NEX pour ouvrir le compartiment à

piles. Installe 2 nouvelles piles AA (LR6) selon le schéma (+/-) à l'intérieur du compartiment. Remets le couvercle sur le compartiment et presse jusqu'à ce que tu entendes un "clic". Visse le couvercle de nouveau en place.

Processeur Cyber

Dévisse la seule vis à l'aide d'un tournevis pour vis à fentes en croix. Installe 3 nouvelles piles AAA (LRO3) selon le schéma (+/-) à l'intérieur du compartiment. Remets le couvercle sur le compartiment et presse jusqu'à ce que tu entendes un "clic". Visse le couvercle de nouveau en place.

3 Essaie le moteur Cyber

Pour essayer le moteur, passe d'abord une longue tige dans le trou du moteur. Puis, presse l'interrupteur sur le bloc-piles dans un sens. Tu verras que la tige commence à tourner et tu entendras tourner le moteur. Relève le doigt et le moteur s'arrêtera. Presse l'interrupteur dans l'autre sens et le moteur fera tourner la tige dans le sens opposé.

4 Raccorde le Processeur Cyber au bloc-piles

Raccorde la fiche bleu du processeur au bloc-piles.

5 Essaie le Processeur Cyber

Insère la clef Cyber dans le port Cyber. Tu entendras la salutation de CyberK'NEX et tu verras que les lumières s'allument. Puis, tu entendras la routine d'excitation de ton modèle Cyber. Elle te donne un aperçu de la personnalité de ton modèle.

Suggestion: Lorsque tu insères ou retires une clef Cyber, tiens le port Cyber immobilisé avec une main et avec l'autre insère ou retire la clef tout droit. Ceci est important, car une fois ton modèle construit, tu ne voudras pas démonter ce que tu as construit avec ferveur!

TOUS LES SYSTÈMES EN RÈGLE!

Si tout est en règle, le moment est venu pour faire la connaissance des créations Cyber et de commencer l'assemblage! Si tu as des difficultés, consulte le Guide de solutions des problèmes à la pages 51-53, ou appelle le 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement). Appelle entre 8.30 et 17 heures (Heure de l'est des États-Unis), de lundi à vendredi.

Salsa (Défi amical)

Voici un véhicule hip-hop avec une attitude tout à fait funky. Construis et cybérise et tu suivras le rythme.

Feux hip-hop

Suspension de sauterelle

Châssis funky

Sièges de fête

Flash (Défi amical)

Construis ce dragster impressionnant de vitesse pure, puis cybérise et prends garde à ses formidables pivotements de 360 degrés.

Phares impressionnants

Capot articulé

Pneus de course

Pare-chocs courbés

Thunder Hog (Défi modéré)

Voici la moto la plus rude et sensationnelle sur la route. Construis et cybérise cette moto et te voilà maître d'une promenade motorisée dont tu te souviendras longtemps.

Phares éblouissants

Sidecar pour les petites amies

Roues impressionnantes

Des garde-boue

Dernier contrôle

Avant de cybériser et d'animer ton modèle, réserve quelques instants pour vérifier si tout est en règle. En effet, une fois la clef Cyber insérée, n'importe quoi peut se produire!

Essaie la partie électronique:

Si tu n'as pas essayé les moteurs, les capteurs et le processeur, fais-le maintenant. Si tu attends jusqu'à ce que le modèle soit cybérisé et en marche, tu pourrais avoir une surprise.

Cache les fils:

Ne rate pas ta mission juste parce qu'un fil était mal situé. Cache tous les fils avec soin.

Vérifie tous les raccords:

Assure-toi de la fixation correcte de tous les composants K'NEX. Consulte le Guide de solutions des problèmes à la pages 51-53 en cas de problèmes.

Moment de cybérisation

Tu l'as assemblé. Maintenant le moment est venu pour animer ta création Cyber. Insère la clef Cyber dans le port Cyber, et fais un pas en arrière!

Écoute pendant que ton modèle Cyber réalise sa propre routine unique d'excitation. Regarde et écoute les phares qui éblouissent, les roues qui tournent, les freins qui grincent.

Le modèle Cyber se trouve maintenant en mode d'attente. Il attendra ta commande ou quelque chose pour activer ses capteurs. Mais ne pense pas qu'il va attendre silencieusement!

SUGGESTION: Pour contourner la routine d'excitation, il suffit de lui donner un coup ou de lui envoyer un signal à l'aide de n'importe quelle télécommande d'usage domestique.

SUGGESTION: Pour faire démarrer ou pour arrêter le modèle Cyber très vite, presse la touche bleue de clignotement sur le port cyber.

Les Capteurs Cyber!

Les yeux, les oreilles et les sentiments de ta création.

Active n'importe lequel des capteurs et ta création Cyber produira une réaction Cyber. Elle peut donner des ordres en criant; elle peut se déplacer dans la pièce, ou faire clignoter ses phares. Ta Forme de Vie Cyber est capable d'un nombre illimité de comportements.

Capteur de son:

Les oreilles de ta création Cyber sont toujours à l'écoute. Elle entendra le battement sec des mains, une forte voix et d'autres sons abruptes. Donc, garde le silence ou prépare-toi pour l'action!

Capteur d'impact:

Il indique à ta création Cyber quand elle est entrée en collision et comment elle doit réagir. Ton modèle réagira s'il entre en collision avec un mur ou la jambe d'une chaise mais il saura également quand il reçoit un coup sec ... et il réagira par la suite! Attention!

Capteur à l'infrarouge:

Il capte des signaux invisibles venant de n'importe quelle télécommande d'usage domestique telle que la télécommande de la télévision, du magnétoscope ou du stéréo. Il suffit de viser et de presser n'importe quelle touche, et tu deviens le maître absolu.

Continue à cybérer

Les possibilités de réalisation de ton modèle sont illimitées! Il suffit de joindre ton cerveau à celui de ton appareil Hyper Wheels pour produire des défis divertissants comme ceux qui suivent: Échange les clefs Cyber. Prends la clef de Salsa et utilise-la avec Thunder Hog ou Flash. Qu'est-ce qui se passera? Personne ne le sait exactement.

Crée un parcours d'obstacles. Projette un parcours que ton modèle devra suivre. Utilise les capteurs pour guider ton modèle Cyber avec succès. Ceci demande de l'intelligence (la tienne, et celle du modèle Cyber) ... Mais tu en es capable. Sans aucun doute.

Attaque surprise. Attends jusqu'à ce que ton frère, ta soeur ou ton ami joue avec le modèle. Puis, à l'aide d'une des télécommandes de la maison, vise le modèle et transmets des signaux en secret. Il ne suivra pas leurs commandes! Ils perdront les pédales et ne sauront quoi faire.

Crée un nouveau modèle Cyber! Assemble ton propre modèle jusqu'aux limites de ton imagination et ajoute à celui-ci les composants Cyber. Projette une voiture de course sur châssis Cyber ou une voiture turbo à caractère imprévisible. N'importe quoi. Insère la clef Cyber pour animer ta création. Qu'est-ce qu'elle fait maintenant?

Fais-nous savoir ce que tu fais et ce que tu crées! Montre-nous tes créations et nous les mettrons sur le website CyberK'NEX pour que les autres puissent s'en servir également. Visite www.cyberknex.com!

Nouveaux articles Hyper Wheels avec la puissance de l'Internet

Au Website www.cyberknex.com, tu trouveras un trésor d'informations cyber supplémentaires. Voilà ta K'NEX'ion à d'autres idées superbes!

Tu y découvriras d'autres jeux CyberK'NEX et des nouvelles CyberK'NEX de dernière minute. Crée et maintiens des actions avec des êtres Cyber!

Et tu veux sans doute voir les plans de construction supplémentaires qui te permettent de créer un quatrième véhicule Hyper Wheels! Les composants Cyber dont tu as besoin sont déjà inclus dans ton jeu Hyper

Wheels. Nouvelles instructions... **gratit!**... retrouvées seulement sur le réseau Web!

Visite le site! Et, visite www.cyberknex.com souvent, car il change tout le temps.

Guide de solutions des problèmes

Si tu as des difficultés du fait que ton modèle Cyber ne fait pas ce que tu veux, vérifie les suggestions ci-après:

1. Consulte de nouveau les instructions avec soin; assure-toi que ton modèle est assemblé comme il faut et que tu n'as rien oublié.
2. Vérifie si tous les fils sont bien raccordés conformément aux instructions.
3. Essaie le modèle avec des piles alcalines neuves.
4. Si les problèmes persistent, cherche la solution dans le guide de solutions des problèmes ci-après ou appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis/Canada seulement) entre 8.30 et 17 heures (Heure del'est des États-Unis), de lundi à vendredi.

Tu peux également envoyer un courrier électronique à notre Service Après-Vente via www.cyberknex.com. ou www.knex.com ou tu peux nous envoyer une lettre (indique ton nom, numéro de téléphone et adresse) et nous décrire ton problème.

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelles
Je ne parviens pas à arrêter mon modèle. Comment est-ce que je l'arrête?	Le modèle, se trouve-t-il toujours en mode d'attente? Est-ce que tu fais des bruits forts ou déplaces-tu le modèle?	Ne touche pas à ton modèle sans interruption pendant 5 minutes en mode d'attente, et il s'arrêtera automatiquement. Enlève la clef Cyber du port Cyber. Presse la touche bleue de clignotement sur le port Cyber.
Mon modèle ne répond pas lorsque j'insère la clef Cyber.	La clef Cyber, est-elle positionnée correctement? As-tu vérifié les piles dans le processeur Cyber?	Assure-toi que l'étiquette sur la clef Cyber est tournée en haut. Assure-toi que les piles dans le processeur Cyber sont neuves et convenablement installées.
Il y a des pièces qui manquent.	Vérifie ton jeu par rapport à la liste des pièces et la liste des composants Cyber pour t'assurer qu'elles sont vraiment absentes.	Si des pièces sont toujours absentes, appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement).

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelles
J'ai perdu quelques pièces.	Vérifie ton jeu par rapport à la liste des pièces et la liste des composants Cyber.	Appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement) pour commander des pièces de remplacement.
Mon modèle ne semble pas se déplacer très bien.	Vérifie si tous les raccords Cyber sont solides et si les composants K'NEX sont convenablement assemblés. Vérifie si toutes les piles sont neuves.	Consulte de nouveau les instructions pour voir si tu as sauté une étape ou si tu as oublié quelques pièces. Dans le cas d'un jeu aussi volumineux que celui-ci, cela se passe facilement. Remplace les piles épuisées. Si ton modèle ne se comporte toujours pas comme il faut après avoir consulté les instructions, appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement)

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelles
Mon modèle ne se déplace pas mais il produit un bruit cliquant.	Vérifie si des fils ont été pris dans les engrenages. Vérifie si des tiges ou des connecteurs forment un obstacle aux engrenages ou aux moteurs.	Cache les fils soigneusement à l'intérieur du modèle (à l'écart des roues et des engrenages) Rebranche ou réassemble toute partie du modèle qui forme un obstacle.
Mon modèle ne se déplace pas aussi vite qu'avant.	Vérifie les piles Vérifie si de la ficelle, des peluches, du cordon ou toute autre chose s'est pris éventuellement dans les engrenages. Assure-toi que tu as mis le modèle sur une surface dure et lisse.	Remplace les piles épuisées. Libère les engrenages et les moteur. Place ton modèle sur un tapis de laine rase ou sur sol plat sans tapis.
Le moteur ne marche pas comme il faut.	Vérifie les piles dans le bloc-piles. Vérifie si le moteur est installé dans le lieu correct au sein du modèle et qu'il est positionné convenablement. Vérifie si les fils sont convenablement branchés.	Fais un essai avec des piles neuves. Consulte les instructions de nouveau. Consulte les instructions de nouveau.

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelles
Mon modèle s'est mouillé.	Enlève le modèle de l'eau.	Laisse sécher le modèle et tous ses composants toute la nuit. Si tu as toujours un problème le lendemain, appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement).
Mon modèle se comporte de façon bizarre sans que je lui donne des commandes.	Vérifie si quelqu'un utilise une télécommande tout proche. Toute télécommande de télévision, magnétoscope, stéréo ou autre donnera des commandes au modèle.	Va dans une autre pièce.
Mon modèle ne répond pas à la télécommande.	Vérifie les piles dans la télécommande et dans les bloc-piles de ton modèle. La pièce, est-elle inondée par la lumière du soleil? Diriges-tu la télécommande vers le modèle? Es-tu trop éloigné? Y a-t-il quelque chose qui bloque le signal à l'infrarouge?	Remplace les piles épuisées. Va à une pièce moins ensoleillée. Fais plus attention lorsque tu diriges la télécommande vers le modèle. Approche-toi. Enlève tout obstacle de la voie suivie par le signal à l'infrarouge.

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelles
Mon modèle ne répond pas quand je bats les mains.	<p>Es-tu trop éloigné? Est-ce que tu bats les mains avec une force suffisante?</p> <p>Est-ce qu'il y a beaucoup d'autre bruit?</p> <p>Est-ce que le modèle fait du bruit?</p>	<p>Expérimente pour voir à quelle distance et avec quelle force tu dois battre les mains.</p> <p>Le bruit de fond affectera le capteur du son. Va à un endroit avec moins de bruit.</p> <p>Le capteur du son ne marche que lorsque le modèle est au silence. Comme la plupart des gens, il ne peut pas écouter et parler à la fois!</p>

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelles
Mon modèle ne répond pas lorsqu'il entre en collision avec des objets.	<p>Assure-toi que tous les fils et les capteurs sont branchés.</p> <p>Assure-toi que le modèle entre en collision avec suffisamment de force. Ne te fais pas de souci: les modèles sont conçus pour absorber les chocs.</p>	<p>Des objets mous tels qu'oreillers et coussins peuvent ne pas activer le capteur.</p> <p>La collision avec des objets se trouvant en biais ou le frottement contre les objets peut ne pas être suffisant(e) pour déclencher une réponse.</p>

Liste des pièces et Informations pour placer une commande

Le plaisir ne s'arrête pas si tu as perdu une pièce.

Tu peux acquérir des pièces de remplacement pour le jeu CyberK'NEX en appelant 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement) entre 8.30 et 17 heures (Heure de l'est des États-Unis), de lundi à vendredi.

Il se peut aussi que tu désires acheter d'autres composants Cyber pour créer et commander de nouvelles personnalités Cyber.

Visite le site www.cyberknex.com ou appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement) entre 8.30 et 17 heures (Heure de l'est des États-Unis), de lundi à vendredi.

Notre garantie

K'NEX Industries garantit que le jeu d'assemblage CyberK'NEX est exempt de vices de fabrication matériels et d'exécution pour

une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si, durant la période de garantie, une pièce est défectueuse, nous aurons l'option de la remplacer ou de la réparer gratuitement.

K'NEX ne sera pas responsable pour l'endommagement et/ou l'abus de ton jeu CyberK'NEX ce qui ne sera pas couvert par la présente garantie. En outre, K'NEX ne sera pas responsable pour les dégâts causés par des piles défectueuses ou épuisées. Les piles défectueuses ou épuisées peuvent fuir et corroder les métaux.

La seule responsabilité exclusive de K'NEX pour des défauts matériels et d'exécution sera limitée à la réparation ou le remplacement par notre Service Après-Vente et K'NEX ne sera pas responsable pour des dommages fortuits, indirects, aléatoires, sauf dans les états où une telle exclusion ou restriction est interdite.

La présente garantie te donne des droits légaux spécifiques. Tu peux avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un état à l'autre.

Con CyberK'NEX tú estás al mando

Ahora eres el dueño de uno de los juegos de construcción más poderosos del universo, CyberK'NEX Hyper Wheels. Con todo lo que necesitas para construir y controlar 3 asombrosos vehículos Cyber. Lo único que falta son las pilas... y alguien que tome el mando.

Las creaciones con CyberK'NEX son muy distintas a las de otros sistemas de construcción. Porque lo que tú construyes puede hablar, oír, sentir y también ver. Tus modelos Cyber, contruidos para reaccionar, están listos para obedecer tus órdenes. De ti depende que se comporten muy bien... o se comporten muy mal.

¿Ya estás listo para crear los más impresionantes vehículos Cyber con su propia personalidad? Entonces, pasa la página. ¡Construye y Cyberiza!

Adentro encontrarás

Datos importantes para los padres y los niños	4
Tus componentes Cyber	6
Consejos básicos para la construcción	8
Para empezar (¡No olvides este primer paso!)	10
Cómo se crean tus Criaturas Cyber	
Salsa (Reto Amistoso)	12
Flash (Reto Amistoso)	20
Thunder Hog (Reto Moderado)	28

El momento de Cyberizar	38
Sigue Cyberizando	40
Nuevos Hyper Wheels y el poder de Internet	40
Lista de piezas, información de pedidos y garantía	41
Guía de Corrección de Problemas	42

Datos importantes para los padres y los niños

Lean todas las instrucciones y advertencias antes de construir y operar los modelos.

Guarden estas instrucciones en un sitio conveniente. Contienen información importante de seguridad.

Declaración de la FCC:

Este dispositivo cumple con lo estipulado en la Parte 15 del Reglamento de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

1. Este dispositivo no puede ocasionar interferencias perjudiciales.
2. Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluso la interferencia que pueda ocasionar una operación indeseable.

Advertencia:

Los cambios o modificaciones a esta unidad, no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento, podrían anular el derecho del usuario a operar este equipo.

Advertencia:

PELIGRO DE ASFIXIA - Contiene piezas pequeñas. No está destinado para niños menores de 3 años de edad.

Precaución:

Mantener las manos, la cara, el cabello, la ropa y los cordones eléctricos alejados de todas las piezas móviles.

Requisitos de pilas:

Paquete de Pilas Doble - 2 pilas AA (LR6)

Procesador Cyber - 3 pilas AAA (LRO3)

Instrucciones de seguridad de pilas:

Quitar las pilas recargables del modelo antes de cargar. La carga de pilas sólo debe hacerse bajo supervisión de un adulto.

No debe tratarse de recargar pilas que no sean recargables.

No deben mezclarse distintos tipos de pilas, tales como pilas alcalinas, estándar y recargables. No mezclar pilas viejas y nuevas. Sólo deben combinarse pilas del mismo tipo.

Colocar las pilas con la polaridad correcta (+/-).

Quitar las pilas gastadas del modelo.

Los bornes no deben conectarse en cortocircuito.

Para el Paquete de Pilas se recomiendan 2 pilas alcalinas AA o LR6.

Para el Procesador Cyber se recomiendan 3 pilas alcalinas AAA o LRO3.

Operación general y almacenamiento:

El modelo siempre debe almacenarse en un sitio fresco y seco. Si el modelo se moja y deja de funcionar, dejarlo secar de un día para otro antes de operarlo de nuevo. Si el problema persiste, llamar al 1-800-KID-KNEX (EE.U.U./Canadá).

El modelo siempre debe operarse sobre una superficie seca y nivelada, alejado de vehículos motorizados y otros peligros. Mantener libre de polvo los motores. No debe sumergirse en agua.

Consejos especiales de operación de CyberK'NEX

La Llave Cyber debe introducirse en el Puerto Cyber para que el modelo pueda recibir entradas sensoriales. El modelo se apagará cuando la Llave Cyber se extrae del Puerto, cuando el botón "Flash" azul se oprime o cuando el modelo permanece inactivo por más de 5 minutos sin recibir entradas. Este modelo ha sido sometido a pruebas de cumplimiento de las normas de la FCC - PARA USO EN EL HOGAR O EN OFICINA.

Tus componentes Cyber

Aprende bien lo que son estas piezas de alta tecnología que transformarán tus modelos K'NEX en Criaturas Cyber.

Con estos componentes Cyber especiales podrás hacer que tus creaciones se comporten muy bien - ¡y muy mal!

3 Llaves Cyber

Estas llaves contienen los datos que dan vida a las Criaturas Cyber con luces, palabras y sonidos. Cada modelo Cyber tiene su propia Llave Cyber. Pon la llave correcta en una Criatura Cyber, y estarás en control. Usa la llave equivocada, ¡y nadie sabe lo que puede pasar!

¡Consejo Cyber!: Cuando no las estés usando, sería bueno que pongas tus llaves Cyber en un llavero o las amanes con un cordel. Así, estarán juntas para evitar que alguna se pierda.

1 Puerto Cyber

Esta unidad especial lee las Llaves Cyber. También tiene sensores para detectar señales infrarrojas invisibles de cualquier control remoto de la casa, como el de tu TV o VCR.

Botón Flash

Aprieta este botón para apagar o encender instantáneamente tu modelo Cyber. Esto es magnífico si te sorprenden tratando de Cyberizar después de la hora de acostarte.

1 Procesador Cyber

Este es el cerebro de la tecnología de CyberK'NEX. Toma los datos de la Llave Cyber y los envía a los motores, luces, ruedas y piezas que se mueven o emiten sonidos, para determinar cómo reacciona tu modelo Cyber.

1 Motor Cyber

La fuente de energía que propulsa tus creaciones y que energiza todas las piezas móviles.

1 Paquete de Pilas

La fuente de electricidad de tu modelo. Se conecta al Motor Cyber para propulsar tus creaciones.

1 Sensor de Sonidos

Tu creación Cyber siempre está esperando tus órdenes. Pero, ¿te hará caso tu creación Cyber?

1 Sensor de Movimientos

El impacto repentino o los cambios de movimiento impulsarán a tu modelo Cyber en otra dirección - o en todas las direcciones.

Consejos básicos para la construcción

Haciendo conexiones K'NEX

Si no conoces el Sistema de Varillas y Conectores K'NEX, estos son algunos consejos básicos que te harán al instante un campeón de la construcción.

Un dibujo vale más que un trillón de palabras - No te preocupes de leer instrucciones interminables. Simplemente, mira los diagramas y haz que tus piezas correspondan con lo que ves. Las nuevas secciones se mostrarán en colores vivos. Las piezas del modelo que ya has armado se mostrarán en colores opacos, con los puntos de conexión en colores vivos.

Es tan fácil como juntar el azul con el azul - Cada pieza tiene su propio color y forma. Todo lo que tienes que hacer es mirar el diagrama, encontrar las piezas de tu juego que sean iguales a lo que ves, y hacer la conexión. Es muy fácil.

Clic, clic - Asegúrate de escuchar un "clic" cada vez que hagas la conexión. Y comprueba los ángulos para ver si corresponden exactamente con el diagrama.

Déjales espacio - Hay lugares de tu modelo donde necesitas colocar Espaciadores. Es importante que uses el color y número correcto de Espaciadores para darle a los engranajes y las ruedas el espacio que necesitan para girar libremente.

Engancha bien las bisagras - Las bisagras vienen en 2 piezas cuando abres el juego. Sigue el diagrama y coloca a presión la mitad azul dentro de la mitad negra.

Ten flexibilidad - Tu juego contiene varillas flexibles que estarán rígidas la primera vez que construyas. Dóblalas varias veces antes de conectarlas a tu modelo para que sean más fáciles de doblar y conectar.

Haciendo conexiones CyberK'NEX

Hay 3 tipos de conexiones que unirán tus componentes Cyber con las piezas K'NEX de tu modelo.

1. Pasadores fijos. Estos se colocan en posición fija en algunos de los Componentes Cyber (tales como el Puerto Cyber). Se introducen fácilmente a presión en los huecos de las piezas del Conector.

2. Pasadores giratorios. Estos pasadores se apoyan y giran en algunos de los componentes Cyber (tales como el Procesador Cyber). Se introducen fácilmente a presión en los huecos de las piezas del Conector y pueden girarse para adaptarse a los distintos ángulos de tus modelos.
3. Conexiones de Varillas. Estos “canales” están en algunos Componentes Cyber (por ejemplo, en el Paquete de Pilas). Estos canales encajan holgadamente en las varillas para mantener el Componente en su lugar.

¡Para empezar! (¡No olvides este primer paso!)

Hay algunas cosas que debes hacer antes de construir y cyberizar tus fantásticos modelos. No te preocupes. No tendrás que dar estos pasos cada vez que construyas. (Pero sería bueno que mantengas esta lista a la mano).

1 Haz un inventario

No hay nada peor que empezar a construir un fantástico modelo y descubrir que te faltan piezas. Por eso, comprueba si tu juego de construcción tiene todo lo que aparece en la Lista de Componentes de las páginas 6-7 y la Lista de Piezas de la página 41. Si faltan piezas, llama al 1-800-KID-KNEX para ayuda. (En Estados Unidos y Canadá solamente)

2 Instala las pilas - antes de construir

Es el momento de dar a tus modelos la energía que necesitan para que cobren vida.

Paquete de Pilas

Con un destornillador de estrella (Phillips) desenrosca el tornillo 1. Usa la punta de una Varilla K'NEX para levantar la tapa del receptáculo. Coloca 2 pilas AA (LR6) nuevas, de

acuerdo con el diagrama (+/-) que está dentro del receptáculo. Pon de nuevo la tapa sobre el receptáculo y presiónala hasta que oigas un clic. Fija la tapa enroscando nuevamente el tornillo.

Procesador Cyber

Con un destornillador de estrella (Phillips) desenrosca el tornillo 1. Coloca 3 pilas AAA (LRO3) nuevas, de acuerdo con el diagrama que está dentro del receptáculo (+/-). Pon de nuevo la tapa sobre el receptáculo y presiónala hasta que oigas un clic. Fija la tapa enroscando nuevamente el tornillo.

3 Prueba el Motor Cyber

Para probar el motor, primero coloca una Varilla larga a través del hueco del motor. Después oprime el interruptor del paquete de pilas en una dirección. Verás que la Varilla gira y escucharás que el motor está funcionando. Levanta el dedo y el motor se detendrá. Oprime el interruptor en la otra dirección y el motor hará girar la Varilla en esa otra dirección.

4 Conexión del Procesador Cyber al Paquete de Pilas

Conecta el enchufe azul del Procesador al Paquete de Pilas.

5 Prueba el Procesador Cyber

Introduce la Llave Cyber en el Puerto Cyber. Oirás el saludo de CyberK'NEX y verás que las luces se encienden. Después oirás la rutina de Energización de tu modelo Cyber. Esto es solo una muestra de la personalidad de tu modelo.

CONSEJO: Cuando introduzcas o saques una Llave Cyber, asegúrate de sujetar bien el Puerto Cyber con una mano, y con la otra mano mueve la Llave Cyber directamente hacia adentro o hacia afuera. ¡Esto es importante cuando hayas construido tu modelo porque no querrás desarmar lo que tanto trabajo te dio construir!

¡Todos los sistemas están listos!

Si todas las pruebas salieron bien, llegó el momento de conocer las creaciones Cyber y comenzar a construir! Si tienes algún problema, consulta la Guía de Corrección de Problemas que comienza en la páginas 61-63, o llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente). Llama entre 8:30am y 5:00pm (Hora del Este), de lunes a viernes.

Salsa (Reto Amistoso)

Aquí tienes un camión super divertido con una actitud musical que está en la onda. Construye y Cyberiza, ¡y te pondrá a bailar!

Luces de crucero

Suspensión saltarina

Carrocería en la onda

Asientos de fiesta

Flash (Reto Amistoso)

Construye este tremendo coche de carreras dragster, después Cyberízalo, ¡y apártate de su disparatado camino!

Faros atemorizantes

Techo decorativo

Gomas incendiarias

Defensas llameantes

Thunder Hog (Reto Moderado)

Esto es lo más agresivo que se haya puesto sobre ruedas. Construye y Cyberiza esta moto y estarás al mando de la carretera.

Faros deslumbrantes

Sidecar para acompañante

Ruedas Mag

Guardafangos

Comprobación final

Antes de Cyberizar tu modelo y darle vida, toma un minuto para cerciorarte de que todo está listo. Porque una vez que conectes la Llave Cyber, ¡nadie sabe lo que puede pasar!

Prueba los componentes electrónicos:

Si todavía no has probado el motor, los sensores y el procesador, hazlo ahora. Si esperas hasta que el modelo esté Cyberizado y funcionando, te puedes llevar una sorpresa.

Asegura los alambres:

No querrás que tu misión fracase porque un alambre se metió en el medio. Recoge bien todos los alambres.

Revisa todas las conexiones:

Cerciórate de que todos los componentes K'NEX estén bien montados. Si tienes algún problema, consulta la Guía de Corrección de Problemas en la páginas 61-63.

¡El momento de Cyberizar!

Ya lo construiste. ¡Llegó el momento de darle vida a tu creación Cyber! Introduce la Llave Cyber en el puerto Cyber, ¡y observa lo que pasa!

Presta atención a medida que tu modelo Cyber realiza su exclusiva rutina de Energización. ¡Observa y escucha cómo se encienden los faros, giran las ruedas y rechinan los frenos!

El modelo Cyber ahora está en el Modo de Espera. Esperará tus órdenes o algo que active sus sensores. ¡Pero no creas que va a esperar tranquilamente!

CONSEJO: Para saltar la rutina de Energización, simplemente envíale una señal con el Controlador Cyber o con cualquier control remoto de tu casa.

CONSEJO: Para arrancar o parar instantáneamente tu modelo Cyber, aprieta el botón Flash azul del Puerto Cyber.

Los Sensores: Los ojos, oídos y sentimientos de tu Creación

Activa cualquiera de los sensores, y tu creación reaccionará con una acción Cyber. Puede gritar órdenes, moverse por la habitación o centellear sus luces. Hay un número interminable de acciones que tu Criatura Cyber puede ejecutar.

Sensor de sonidos:

Los oídos de tu creación Cyber siempre están escuchando. Oírás tus palmadas fuertes, voces altas y otros ruidos abruptos. Quédate callado, ¡o prepárate para la acción!

Sensor de impactos:

Alerta a tu creación cuando recibe un golpe y le dice cómo debe reaccionar. Tu modelo reaccionará si tropieza contra una pared o

la pata de una silla, pero también sabe cuando alguien lo golpea ... ¡y reaccionará a este tipo de golpe! ¡Ten mucho cuidado!

Sensor infrarrojo:

Capta las señales invisibles de cualquier control remoto de tu casa, como el del TV, VCR o estéreo. Simplemente, apunta y aprieta cualquier botón y estarás al mando.

Sigue Cyberizando

Las cosas fantásticas que tu modelo puede hacer no tienen límites. Pon tu cerebro a trabajar con el cerebro de tus Hyper Wheels para crear retos divertidos como estos: Cambia las Llaves Cyber. Toma la Llave de Salsa y úsala con Thunder Hog o Flash. ¿Qué sucederá? Nadie lo sabe exactamente.

Construye una pista de obstáculos. Diseña una pista para que tu modelo la recorra. Usa los sensores para maniobrar a tu modelo por la pista. Para esto hace falta mucha inteligencia (la tuya y la de tu modelo Cyber)... Pero tú puedes hacerlo. Sin problemas.

Ataca por sorpresa. Espera a que tu hermano, tu hermana o un amigo esté jugando con tu modelo. Después, activa en secreto tu modelo con uno de los controles remotos de tu casa. ¡Tu modelo actuará como si tuviera voluntad propia! Los vas a volver locos con esto.

¡Crea un modelo Cyber totalmente nuevo! Construye tu propio modelo usando toda tu imaginación y añádele los componentes Cyber. Diseña un coche de carreras especial sobre un chasis Cyber o un carro raro que

tenga mal carácter. Cualquier cosa que puedas imaginar. Introduce la Llave Cyber y da vida a tu creación. ¿Qué hace ahora?

¡Déjanos saber qué tal te va y qué estás creando! Muéstranos tus creaciones y las pondremos en la página de Internet de CyberK'NEX. ¡Visítanos en www.cyberknex.com!

Nuevos Hyper Wheels y el poder de Internet

En la página de Internet www.cyberknex.com, podrás encontrar un mundo adicional de Cyber-información. ¡Esta es tu conexión K'NEX con otras fantásticas ideas!

Conocerás otros juegos CyberK'NEX y las últimas noticias CyberK'NEX. ¡Podrás interactuar con seres Cyber o crear seres nuevos!

Y no hay dudas de que querrás ver los planes de construcción para un cuarto Hyper Wheels. ¡Tu juego Hyper Wheels ya tiene los componentes Cyber que necesitas! Nuevas instrucciones ... ¡gratis!... ¡en Internet solamente!

¡Conéctate! Y visita www.cyberknex.com a menudo, porque la página cambia constantemente.

Guía de Corrección de Problemas

Si tienes problemas para que tu modelo obedezca tus órdenes, revisa estos consejos:

1. Lee nuevamente las instrucciones con cuidado, para comprobar si tu modelo se construyó correctamente y que no saltaste nada.
2. Comprueba que todos los alambres estén bien conectados de acuerdo con las instrucciones.
3. Prueba tu modelo con pilas alcalinas nuevas.
4. Si todavía tienes problemas, busca una respuesta en la Guía de Corrección de Problemas presentada a continuación, o llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente), entre 8:30am y 5:00pm (Hora del Este), de lunes a viernes.

También puedes enviar un correo electrónico a nuestro Departamento de Servicios a Consumidores a www.cyberknex.com o a www.knex.com, o puedes escribirnos y describir el problema que tienes (por favor, incluye tu nombre, dirección con Código Postal y número de teléfono).

Problemas	Comprobar	Posibles Soluciones
No puedo hacer que mi modelo se apague. ¿Cómo lo apago?	<p>¿Está el modelo todavía en el Modo de Espera?</p> <p>¿Estás haciendo ruidos o moviendo el modelo de un lado para otro?</p>	<p>Deja que tu modelo descanse durante sus 5 minutos de Modo de Espera y se apagará automáticamente.</p> <p>Saca la Llave Cyber del Puerto Cyber.</p> <p>Aprieta el botón Flash azul del Puerto Cyber.</p>
Mi modelo no responde cuando introduzco la Llave Cyber.	<p>¿Está colocada correctamente la Llave Cyber?</p> <p>¿Has probado las pilas del Procesador Cyber?</p>	<p>Cerciórate de que la etiqueta de la Llave Cyber está hacia arriba.</p> <p>Cerciórate de que las pilas del Procesador Cyber no están gastadas y que están instaladas correctamente.</p>
Me faltan piezas.	<p>Compara tu juego con la Lista de Piezas y la lista de Componentes Cyber para ver si de verdad faltan.</p>	<p>Si todavía te faltan piezas, llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente).</p>

Problemas	Comprobar	Posibles Soluciones
Perdí algunas piezas.	<p>Compara tu juego con la Lista de Piezas y la lista de Componentes Cyber.</p>	<p>Llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente) para pedir piezas de repuesto.</p>
Mi modelo no parece moverse bien.	<p>Revisa para ver si todas las conexiones Cyber están firmes y que los Componentes K'NEX se han armado correctamente.</p> <p>Comprueba si las pilas no están gastadas.</p>	<p>Lee las instrucciones de nuevo para ver si saltaste un paso o te olvidaste de algunas piezas. Esto puede suceder fácilmente con un juego tan grande.</p> <p>Reemplaza las pilas gastadas.</p> <p>Si tu modelo sigue moviéndose raro después de revisar las instrucciones, llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente).</p>

Problemas	Comprobar	Posibles Soluciones
Mi modelo no se mueve, pero está haciendo ruidos de clic.	<p>Revisa para ver si hay algún alambre trabado en los engranajes.</p> <p>Revisa para ver si hay alguna Varilla o Conector interfiriendo con los engranajes o motores.</p>	<p>Recoge bien los alambres dentro del modelo.</p> <p>Conecta o construye de nuevo cualquier pieza de tu modelo que esté interfiriendo.</p>
Mi modelo no se mueve tan rápido como antes.	<p>Prueba las pilas.</p> <p>Revisa si hay algún cordel, pelusa, cordón o cualquier cosa que puede estar trabada en los engranajes.</p> <p>Cerciórate de que estás operando tu modelo sobre una superficie firme y lisa.</p>	<p>Reemplaza las pilas gastadas.</p> <p>Despeja los engranajes y el motor.</p> <p>Pon tu modelo sobre una alfombra menos gruesa o sobre un piso sin alfombra nivelado.</p>
¿Qué hacer si el motor no está funcionando correctamente?	<p>Revisa las pilas del Paquete de Pilas.</p> <p>Comprueba si el motor se puso en el lugar correcto del modelo y que está montado correctamente.</p> <p>Comprueba si los alambres están conectados correctamente.</p>	<p>Prueba con nuevas pilas.</p> <p>Lee de nuevo las Instrucciones.</p> <p>Lee de nuevo las Instrucciones.</p>

Problemas	Comprobar	Posibles Soluciones
Mi modelo se mojó.	Saca el modelo del agua.	Deja que el modelo y todos sus componentes se sequen durante toda la noche. Si tienes problemas al día siguiente, llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente).
Mi modelo está actuando muy raro, sin yo haberle dado ninguna orden.	Comprueba si alguien está usando un control remoto cerca. Cualquier control remoto de TV, VCR, estéreo u otro control remoto de la casa enviará órdenes a tu modelo.	Lleva tu modelo a otra habitación.
Mi modelo no está respondiendo al control remoto.	<p>Prueba las pilas del control remoto y del Paquete de Pilas de tu modelo.</p> <p>¿Entra mucha luz del sol en la habitación?</p> <p>¿Estás apuntando el control remoto hacia tu modelo?</p> <p>¿Estás demasiado lejos? ¿Hay algo que está bloqueando la señal infrarroja?</p>	<p>Reemplaza las pilas gastadas.</p> <p>Lleva tu modelo a otra habitación con menos luz solar.</p> <p>Apunta el control remoto con más cuidado hacia el modelo. Acércate. Y quita cualquier cosa que esté bloqueando el camino de la señal infrarroja.</p>

Problemas	Comprobar	Posibles Soluciones
Mi modelo no responde cuando doy palmadas.	<p>¿Estás suficientemente cerca? ¿Estás dando palmadas fuertes? ¿Hay otros ruidos alrededor?</p> <p>¿Está el modelo emitiendo ruidos?</p>	<p>Prueba para ver cuán cerca y cuán fuerte tienes que aplaudir.</p> <p>El ruido de fondo interferirá con el sensor de sonidos. Lleva tu modelo a un lugar con menos ruidos.</p> <p>El sensor de sonidos sólo trabaja cuando el modelo no emite ruidos. Como casi todo el mundo, ¡no puede escuchar y hablar al mismo tiempo!</p>

Problemas	Comprobar	Posibles Soluciones
Mi modelo no responde cuando tropieza contra algo.	<p>Comprueba si todos los alambres y sensores están conectados.</p> <p>Comprueba si el modelo tropieza con suficiente fuerza contra las cosas. No te preocupes, los modelos están diseñados para resistir los golpes.</p>	<p>Los objetos suaves como las almohadas y cojines quizás no activen los sensores.</p> <p>El golpe en ángulo o el roce contra los objetos puede no ser suficiente para provocar una respuesta.</p>

Lista de piezas e información de pedidos

Tu diversión no tiene que terminar porque has perdido una pieza.

Puedes comprar piezas de repuesto para tu Juego de Construcción CyberK'NEX llamando al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente), entre 8:30am y 5:00pm (Hora del Este), de lunes a viernes.

También, quizás desees comprar otros componentes Cyber para crear y controlar nuevas personalidades Cyber. Para más detalles, visita www.cyberknex.com, o llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente).

Nuestra garantía

K'NEX Industries garantiza que el Juego de Construcción CyberK'NEX está libre de defectos de fabricación en cuanto a materiales y mano de obra, por un período de 90 días a partir de

la fecha de compra. Si dentro del período de garantía se comprueba que cualquier pieza tiene tal defecto, será reemplazada o reparada, a nuestra opción, sin cargo alguno. K'NEX no será responsable por cualquier daño y/o maltrato del Juego de Construcción CyberK'NEX, y no estarán cubiertos bajo esta garantía. Asimismo, K'NEX no será responsable por daños ocasionados por pilas defectuosas o viejas. Las pilas viejas o dañadas pueden gotear y corroer los metales.

La única y exclusiva responsabilidad de K'NEX por defectos de materiales y mano de obra se limitará a la reparación o reemplazo por nuestro Departamento de Servicio a Clientes, y K'NEX no será responsable por daños incidentales, emergentes y condicionales, excepto en los estados que no permiten esta exclusión o limitación.

Esta garantía otorga derechos legales específicos. Se pueden tener otros derechos, que varían según el estado.

FINALLY. INTELLIGENT LIFE-FORMS ON EARTH!



Questions? Call us
at 1-800-KID-KNEX
(USA/Canada only)
www.knex.com

©2000 K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700
Hatfield, PA 19440-0700

K'NEX
Newport Consumer Services
Distributed in the United
Kingdom by Hasbro UK Ltd.,
Caswell Way,
Newport, Gwent NP9 0YH

94293-V1-3/00

K'NEX is a registered trademark of/K'NEX est une marque
dépôtée de K'NEX Industries, Inc.

Manufactured under U.S. Patents/Fabriqu  sous brevets
am ricains 5,061,219; 5,137,486; 5,199,919; 5,238,438;
5,346,420; 5,350,331; 5,368,514; 5,421,762; 5,423,707;
5,427,559; 5,518,435; D383,509; D388,475; D389,203;
D391,843; D391,921; D392,555. Other U.S. and foreign
patents pending./Autres brevets am ricains et  trangers
en instance.

Conforms to the Requirements of ASTM Standard Consumer
Safety Specification on Toy Safety, F963-96a./Conforme aux
sp cifications de s curit  du consommateur sur la s curit 
des jouets de la norme ASTM F963-96a.

Colors and product may vary.

Le produit et les couleurs peuvent varier.

El producto y los colores pueden variar.

cyberK'NEX
TECHNOLOGY LICENSED FROM
INNOVISION
research & technology