

ANNAGE

Place the Golden Key in the slot. The key will automatically go into "Sleep Mode" after

DRAGON SYMBOL (area marked by Dragon symbol). Then

figure is passed over the SENSOR PAD. Wait a few seconds,

D. Make sure bottom of foot is in full contact with SENSOR

Master of the Universe figure over the SENSOR PAD. Lock

the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

passes over the SENSOR PAD. the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

S door. They include: He-Man™, Prince Adam™,

ude: Skeletron™, Beast Man™, Mer-Man™, and Tri-Klops™.

doors of the Universe® ou de la clé dorée.

Remarque : Le château - Castle Grayskull - entrera

nachtilé afin de préserver les piles.

chver le jouet.

UR ou le SYMBOLE DE DRAGON. Le jouet est doté de 2

ura été passée sur un DETECTEUR. Attendre quelques

ITEMENT sur le DETECTEUR.

DETECTEUR. S'assurer que le dessous du pied est bien en

VANT de passer une figurine Masters of the Universe sur un

de verrou de porte vers la gauche.

porte. Déverrouiller la porte en glissant la verrou vers la droite.

figurine passe sur un DETECTEUR.

uller la bonne porte. Déverrouiller la porte en glissant la verrou

RE DES SECRETS.

la CHAMBRE DES SECRETS. Il s'agit des figurines : He-Man,

RAPPE.

agit des figurines : Skeletron, Beastman, Mer-Man et Tri-Klops.

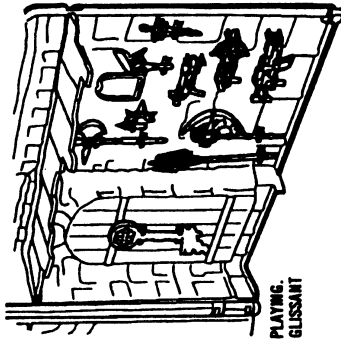
STORAGE ENTREPOSAGE

Place GOLDEN KEY and weapons onto right wall as shown.

Poser la CLÉ D'ORÉE et les armes sur le mur de droite comme illustré.

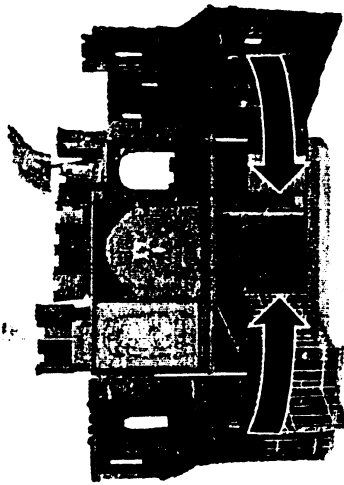
TURN OFF POWER SWITCH WHEN YOU ARE FINISHED PLAYING.

QUAND LE JEU EST TERMINÉ, ÉTEINDRE LE JOUET EN GLISSANT L'INTERRUPTEUR À LA POSITION ARRÊT.



Remove dungeon fence and fold up center walkway. Be sure to fold in floor supports. Fence can be stored inside. Swing both outer doors inward and snap shut.

Enlever les grilles du cachot et replier la passerelle centrale. S'assurer de replier les supports de plancher. Les grilles peuvent être entassées à l'intérieur du jouet. Replier les panneaux extérieurs vers l'intérieur jusqu'à enclenchement.



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 receiver.

Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

Consult the dealer or an experienced TV technician for help.

Model Inc.

333 Castanet Blvd.

B Segundo, CA

(910) 232-2407

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME IMA-003 DU CANADA. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes: (1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

MASTERS OF THE UNIVERSE CASTLE GRAYSKULL® Playset



5790-0620 G1

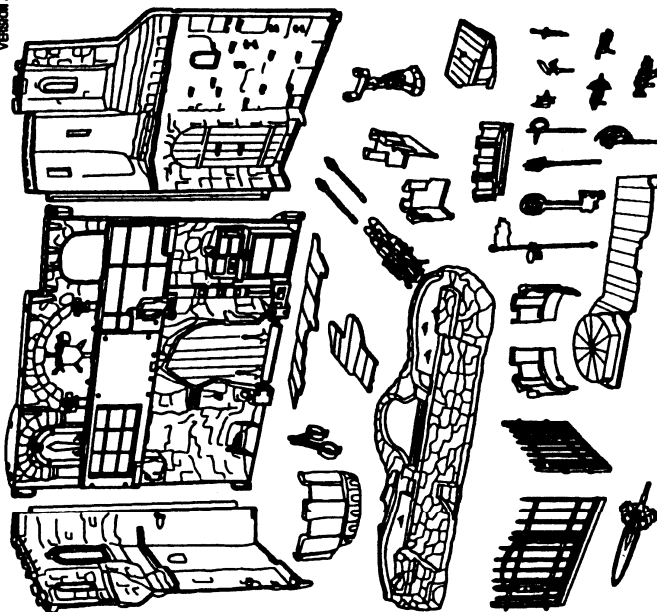
5+

INSTRUCTIONS MODE D'EMPLOI

CONTENTS: CONTIENT:

- Requires 4 "AA" alkaline batteries (not included). Keep these instructions for future reference as they contain important information.
- Fonctionne avec 4 piles alcalines LR6 (AA), non incluses. Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin.

ENGLISH VERSION
VERSION AMBLISE



WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

ATTENTION: NE COMIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

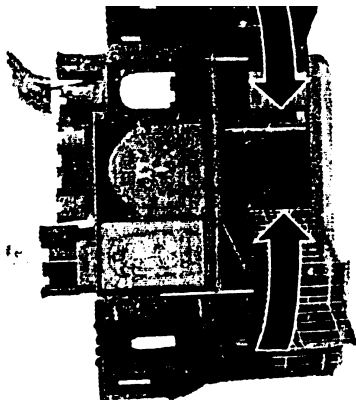
© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs (800) 524-7070.
Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121, Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel France, S.A., 27705 rue d'Ammy, 93614, 93452 Plaque, Courcelles, France.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L4W 3W2. You may call us toll free at 1-800-485-6284.
U.S.A. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs (800) 524-7070.
Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121, Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel France, S.A., 27705 rue d'Ammy, 93614, 93452 Plaque, Courcelles, France.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L4W 3W2. You may call us toll free at 1-800-485-6284.

116

- Place GOLDEN KEY and weapons onto right wall as shown.
- Poser la CLÉ D'ORÉE et les armes sur le mur de droite comme illustré.

TURN OFF POWER SWITCH WHEN YOU ARE FINISHED PLAYING.
QUAND LE JEU EST TERMINÉ, ÉTEINDRE LE JOUET EN GLISSANT
L'INTERRUPTEUR À LA POSITION ARRÊT.



This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of FCC rules, which applies to equipment that radiates radio frequency energy and is not intended for use in conjunction with a radio communications system. There is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If interference should occur, the user is advised to try the following measures:

Source or sources the recording reference

Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

Michael Inc.

333 Continental Blvd.

□ Sacramento, CA

[illegible]

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer may void the warranty.

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003. 0

• CET APPAREIL NUMERIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME A LA NORME N

brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est subi par un tiers

2/6

TRAVAIL • DÉPANNAGE • DÉPANNAGE

...and have not learned by the Masters of the Universal Laws or the Golden Key.

- the SENSOR PAD does not respond to the masters of the Universe, again, the sensors will automatically go into "Sleep Mode" after the SENSOR PAD is turned "Off" and then back "On". Note: The Castle GraySkull will automatically go into "Sleep Mode" after approximately 1 minute of inactivity, to conserve battery power.
- Press the COMMAND CENTER button to wake up toy.
- Make sure right foot passes completely over the SENSOR PAD/DAGON SYMBOL (area marked by Dragon symbol). There are 2 SENSOR PADS in the castle:
- on the floor of the castle entrance
 - on the floor of the second floor hallway inside the castle
- There may be a short delay for the castle to respond after the figure is passed over the SENSOR PAD. Wait a few seconds, then re-try by passing figure SLOWLY over the SENSOR PAD.
- Pass right foot in a slow CIRCULAR MOTION over SENSOR PAD. Make sure bottom of foot is in full contact with SENSOR PAD.
- If the wrong doors seem to open:
- Make sure all doors are closed and locked BEFORE passing the Master of the Universe figure over the SENSOR PAD. Lock doors by sliding the secret stone/lock to the left.
 - Make sure to follow the castle command/instruction to unlock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

... learn closed within the Masters of the Universe from the SENSEN PADE

- Only use these instructions to unlock the correct door. They include: He-Man™, Prince Adam™, Man-at-Arms®, Onto™, and the Golden Key. Only the Evil Frimlins figures can open the Trap Door. They include: Skeletron®, Beast Man™, Mer-Man™ and Tri-Klops™.

est le défectueux ne répond pas à la présence d'une signature. Masters of the University of the United States of America

- Mettre le jeu hors fonction (OFF), puis remettre en marche (ON). Remarque : Le château « Castle Grafskul » entrera automatiquement en mode de veille après environ 1 minute d'inactivité afin de préserver les piles.
- Appuyer sur le bouton du CENTRE DE COMMANDE afin de réactiver le jeu.
- S'assurer que le pied droit de la figurine passa sur le SYMBOLE DE DRAGON. Le jeu est doté de 2 DÉTECTEURS :

- à l'entrée du château, au sol

- sur la passerelle au deuxième étage à l'inton ou cratère
- sur le pont de la passerelle au premier étage
- sur la passerelle au court délai de réaction après que la figurine aura été passée sur un DETECTEUR. Attendre quelques secondes, puis réessayer en passant de nouveau la figurine LENTEMENT sur le DETECTEUR.
- glisser le pied droit dans un MOUVEMENT CIRCULAIRE sur le DETECTEUR. S'assurer que le dessous du pied est bien en contact avec le DETECTEUR.

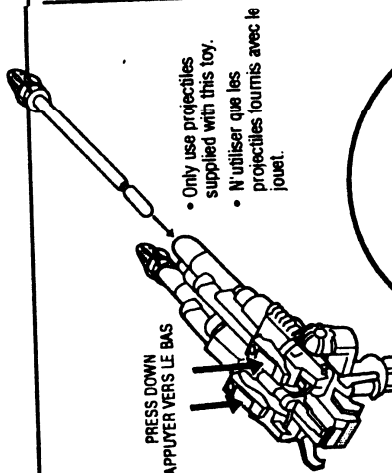
El uso masivo de los computadores.

- S'assurer que toutes les portes sont fermées et verrouillées AVANT de passer une figurine Masters of the Universe sur un de ces illustrations pour "activer" la porte.
- DETECTEUR. Verrouiller la porte en glissant la pierre secrète de porte vers la gauche.
- Suivre les indications du château pour déverrouiller la bonne porte.

Si la porte demeure fermée lorsque une figurette, munie d'un minuscule passe-partout, vient de l'extérieur, elle s'ouvrira aussitôt que l'on aura introduit la clé. On pourra alors passer au premier étage.

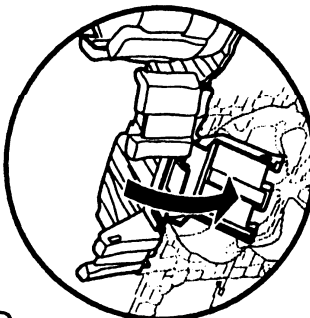
- S'assurer de suivre les indications du château afin de déverrouiller la bonne porte. Déverrouillée la porte, on gagnera un cadavre et un indice.
- vers la droite.
- Ce ne sont pas toutes les figurines qui ont accès à la CHAMBRE DES SECRETS.
- Seules quelques figurines hârdiques peuvent ouvrir la porte de la CHAMBRE DES SECRETS. Il s'agit des figurines : He-Man, Snake Adam, Man-At-Arms, Orko ainsi que la clé dorée.
- Ce ne sont pas toutes les figurines qui peuvent actionner la TRAPPE.
- Il s'agit des figurines : Skeator, Beastman, Merman et Tin-Claps.

Seules les figurines ennemies peuvent ouvrir la HAPPE. Il s'agit des figurines : GRENAT, D'ÉCARTILLONNEMENT.

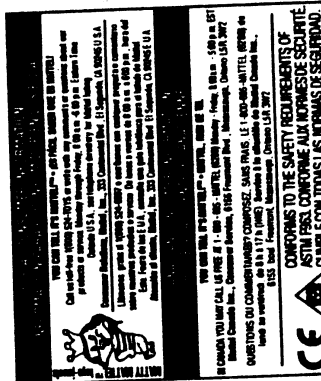


PRESS DOWN
APPLIQUER VERS LE BAS

- Only use projectiles supplied with this toy.
- N'utiliser que les projectiles fournis avec le jouet.



- Charger et tirer du canon ou faire basculer la porte frontale du robot afin de laisser tomber des pierres (non fournies) ou autres objets sur les ennemis devant la porte d'entrée. Lorsque le jeu est terminé, mettre le jouet hors fonction à l'aide de l'interrupteur.



CE



... 30 seconds after

Le jouet entrera en mode de
sur ou le symbole de dragon ne
re en marche à l'aide de

ivate the TRAP DOOR, HALL OF
the Golden Key of a figure.

...ar "trap door is armed". Release.
...door will open.

the HALL OF SECRETS and

... la TRAPPE, la CHAMBRE DES
... la CLÉ NOIRÉE ou LUTIN

re lae cons

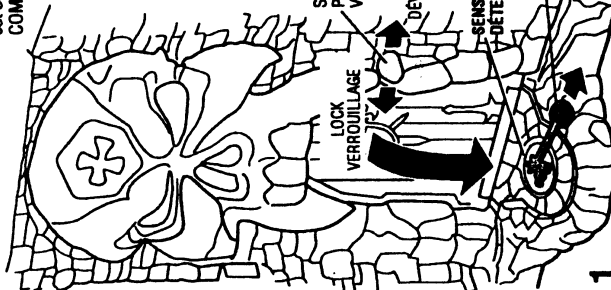
3 secondes, vous entendrez
prochaine fois que le bouton sera

durant plus de 3 secondes pour
le PONT-LEVIS.

TO PLAY: POUR JOUER :

SET UP

1. Close DRAWBRIDGE door and lock.
Close HALL OF SECRETS door and lock.
Close TRAP DOOR on walkway.
2. Turn power "on". On/off switch is located near the COMMAND CENTER.



1. DRAWBRIDGE

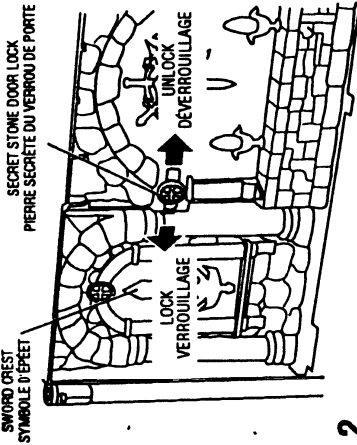
- Pass Golden Key, He-Man® figure (not included), or other Masters of the Universe figure (not included) slowly over SENSOR PAD and follow castle command/instruction.

- After figure enters Castle, close DRAWBRIDGE door and lock.

PONT-LEVIS

- Glisser la clé dorée, une figurine He-Man® (non comprise) ou une figurine Masters of the Universe (non comprise) lentement sur le DETECTEUR et suivre les instructions et indications du château.

- Une fois la figurine à l'intérieur du château, refermer la porte PONT-LEVIS et la verrouiller.



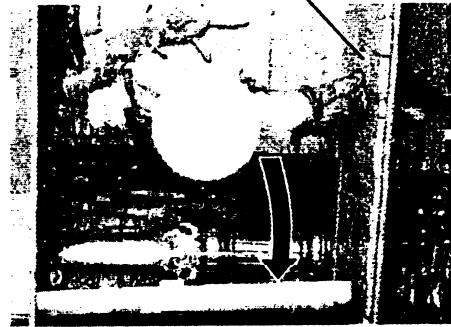
2.

HALL OF SECRETS WITH HEROIC WARRIORS

- Pass Golden Key, He-Man® figure (not included), or other Masters of the Universe figure (not included) slowly over SENSOR PAD and follow castle command/instruction.
- If the HALL OF SECRETS has opened, close it and lock.

CHAMBRE DES SECRETS AVEC FIGURINES HEROÏQUES :

- Glissez la clé dorée, une figurine He-Man® (non comprise) ou une figurine Masters of the Universe (non comprise) lentement sur le DETECTEUR et suivre les instructions et indications du château.
- Si la porte de la CHAMBRE DES SECRETS est ouverte, la refermer et la verrouiller.



3.

TRAP DOOR WITH EVIL ENEMIES

- Pass Master of the Universe figure (not included) slowly over the sensor pad and follow castle commands. Place evil figure in front of HALL OF SECRETS.
- The trap door will open and drop figure into dungeon.
- After trap door has opened, close it.

TRAPPE AVEC FIGURINES ENNEMIES :

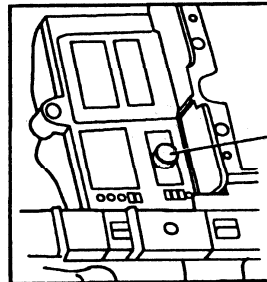
- Glisser une figurine Masters of the Universe (non comprise) lentement sur le DETECTEUR et suivre les instructions et indications du château.
- La TRAPPE pourrait s'ouvrir et laisser tomber la figurine dans le cachot.
- Après que la TRAPPE aura été ouverte, la refermer.



- **SLEEP FUNCTION** - After 30 seconds without play, thunderclap sounds. Toy will go into standby 30 seconds after thunderclap. Passing character over sensor pad/dragon symbol will not revive toy.
- **TO WAKE UP TOY** - Press command center button or restart main ON/OFF switch.
- **MODE DE VEILLE** - Après 30 secondes d'inactivité, un coup de tonnerre se fera entendre. Le jouet entrera en mode de veille 30 secondes après le coup de tonnerre. Le fait de passer une figurine sur un détecteur ou le symbole de dragon ne réactivera pas le jouet.
- **POUR RÉACTIVER LE JOUET** - Appuyer sur le bouton du centre de commande ou remettre en marche à l'aide de l'interrupteur.

COMMAND CENTER • CENTRE DE COMMANDE

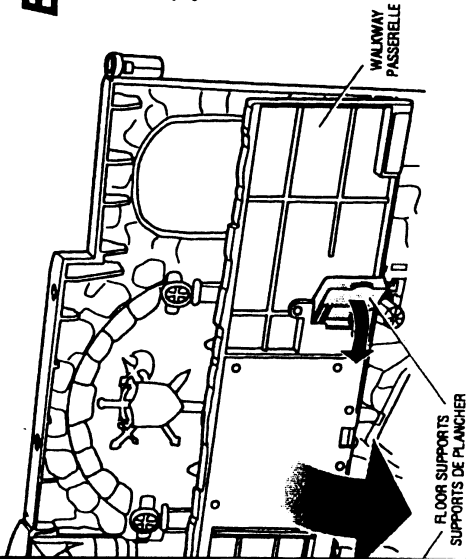
- The COMMAND CENTER allows you to activate the TRAP DOOR, HALL OF SECRETS and DRAWBRIDGE without using the Golden Key or a figure.
- Push and release button to hear sounds.
- If button is held for 3 seconds, you will hear "trap door is armed". Release. The next time you press the button the trap door will open.
- If button is held for longer than 3 seconds, the HALL OF SECRETS and DRAWBRIDGE will open.



- La centre de commande permet d'actionner la TRAPPE, la CHAMBRE DES SECRETS et la porte PONT-LEVIS sans utiliser la CLÉ DORÉE ou une figurine.
- Appuyer et relâcher le bouton pour entendre les sons.
- Si le bouton est maintenu enfoncé durant 3 secondes, vous entendrez "Trap door armed" (trappe activée). La prochaine fois que le bouton sera enfoncé, la trappe s'ouvrira.
- Appuyer et maintenir le bouton enfoncé durant plus de 3 secondes pour ouvrir la CHAMBRE DES SECRETS et la porte PONT-LEVIS.

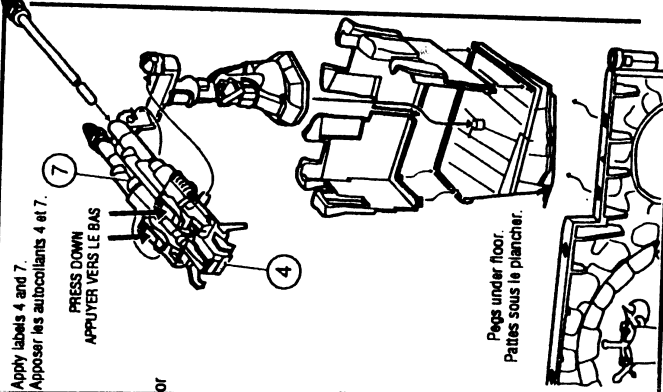
E.

- Fold out the two FLOOR SUPPORTS.
- Lower the center WALKWAY.
- Déplier les deux SUPPORTS DE PLANCHER.
- Abaisser la PASSERELLE centrale.



Apply labels 4 and 7.
Apposer les autocollants 4 et 7.

PRESS DOWN
APPUYER VERS LE BAS

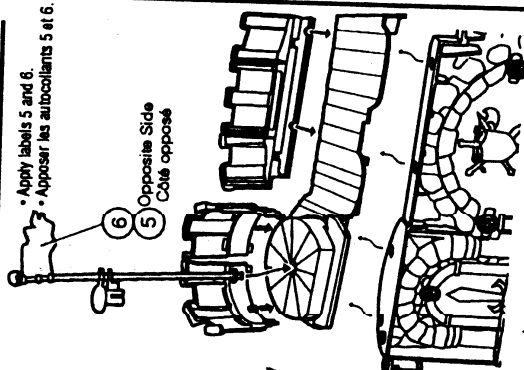


G.

- Assemble left parapet as shown.
- Align pegs on bottom of walkway and snap onto top left of center wall.
- Assemble flag pole to floor as shown.

Pege under floor.
Pattes sous le plancher.

- Fixer le parapet de gauche comme illustré.
- Aligner les pattes de fixation sous le parapet et enclencher en place sur le dessus gauche du mur central.
- Fixer la hampe de drapeau comme illustré.

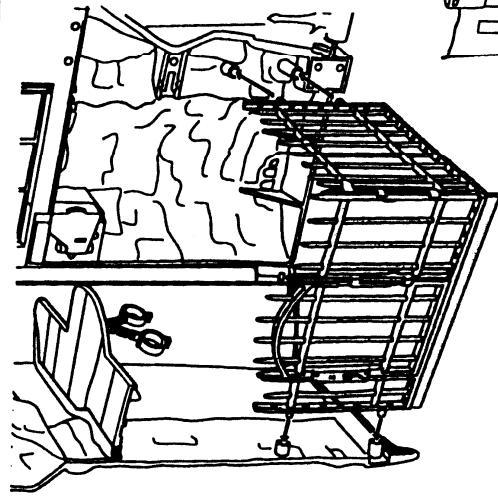


Apply labels 5 and 6.
Apposer les autocollants 5 et 6.

Opposite Side
Côté opposé

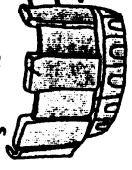
H.

- Snap fence together and insert into dungeon wall slots as indicated. Gate opens and closes.
- Joindre les grilles et les insérer dans les trous aménagés dans les murs du cachot comme illustré. Les grilles s'ouvrent et se referment.



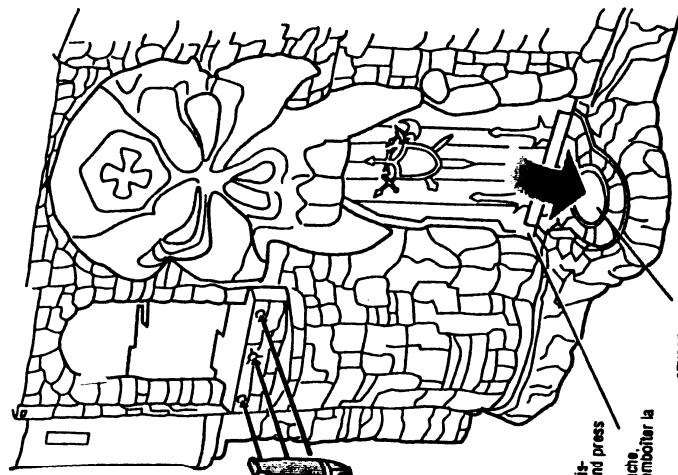
FRONT ASSEMBLY: ASSEMBLAGE DE LA FAÇADE:

- Attach balcony as shown.
- Fold down sensor pad.
- Fixer le balcon comme illustré.
- Abaisser le détecteur de présence.



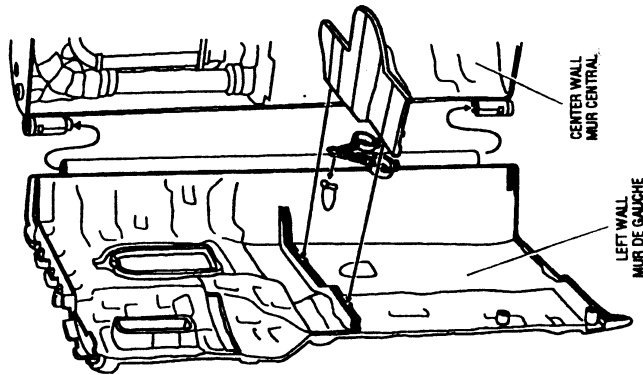
Note: If front doorway dis-
assembles line up slot and press
back in place.

Note: Si la porte se déclipse,
aligner les rainures et réenboîter la
porte en place.



SENSOR PAD/DRAAGON SYMBOL
DETECTEUR/SYMBOL DE DRAGON

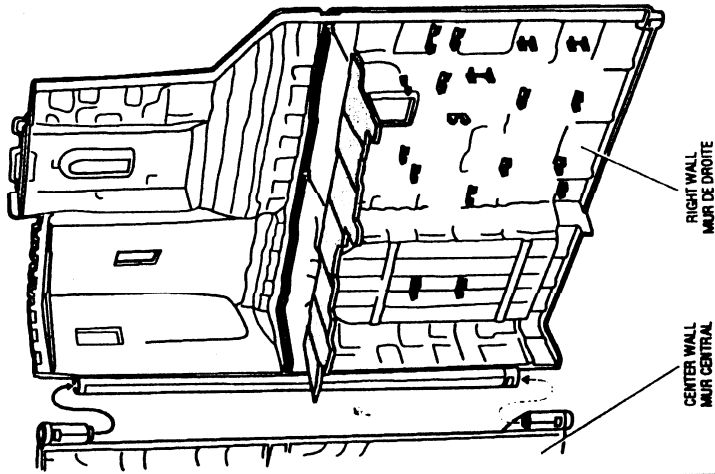
C.



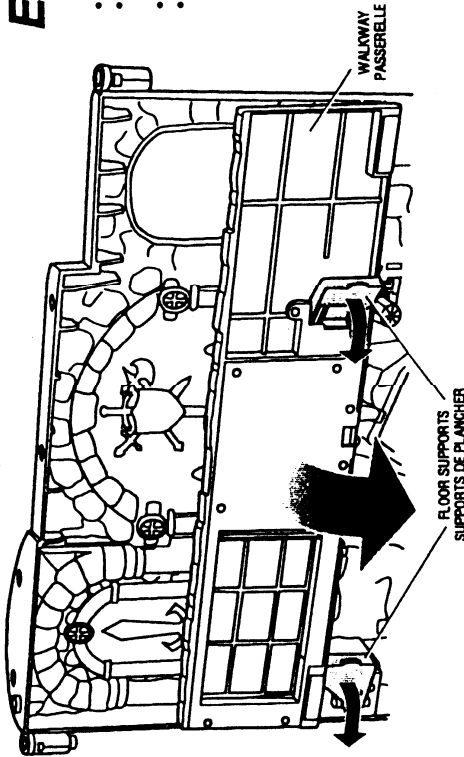
- Attach walkway and shackles as shown to LEFT WALL.
- Attach LEFT WALL to CENTER WALL.
Note: Hinge pins on CENTER WALL are spring-loaded and can be depressed to help connect side walls to CENTER WALL.
- Fixer la passerelle et les fers sur le MUR DE GAUCHE comme illustré.
- Fixer le MUR DE GAUCHE sur le MUR CENTRAL. Remarque : Le MUR CENTRAL est doté de charnières à ressort pouvant être enfoncées afin de faciliter la mise en place des murs latéraux sur le MUR CENTRAL.

D.

- Attach walkway to RIGHT WALL.
- Attach RIGHT WALL to CENTER WALL. Note: Hinge pins on CENTER WALL are spring-loaded and can be depressed to help connect side walls to CENTER WALL.
- Fixer la passerelle sur le MUR DE DROITE.
- Fixer le MUR DE DROITE sur le MUR CENTRAL. Remarque : Le MUR CENTRAL est doté de charnières à ressort pouvant être enfoncées afin de faciliter la mise en place des murs latéraux sur le MUR CENTRAL.

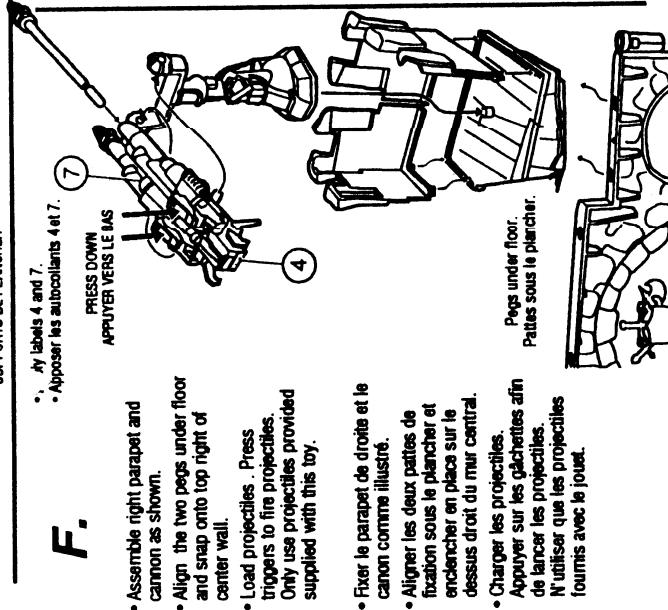


E.



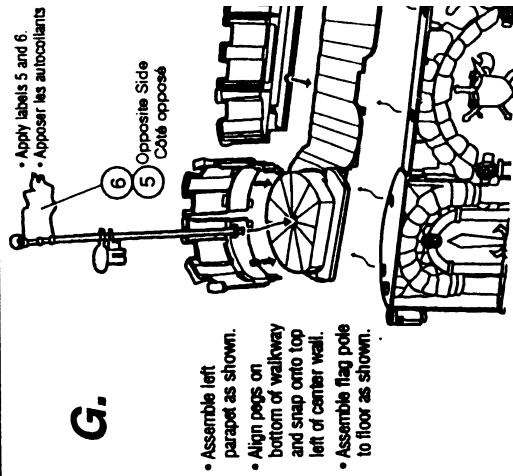
- Fold out the two FLOOR SUPPORTS.
- Lower the center WALKWAY.
- Déployer les deux SUPPORTS DE PLANCHER.
- Abaisser la PASSERELLE centrale.

F.



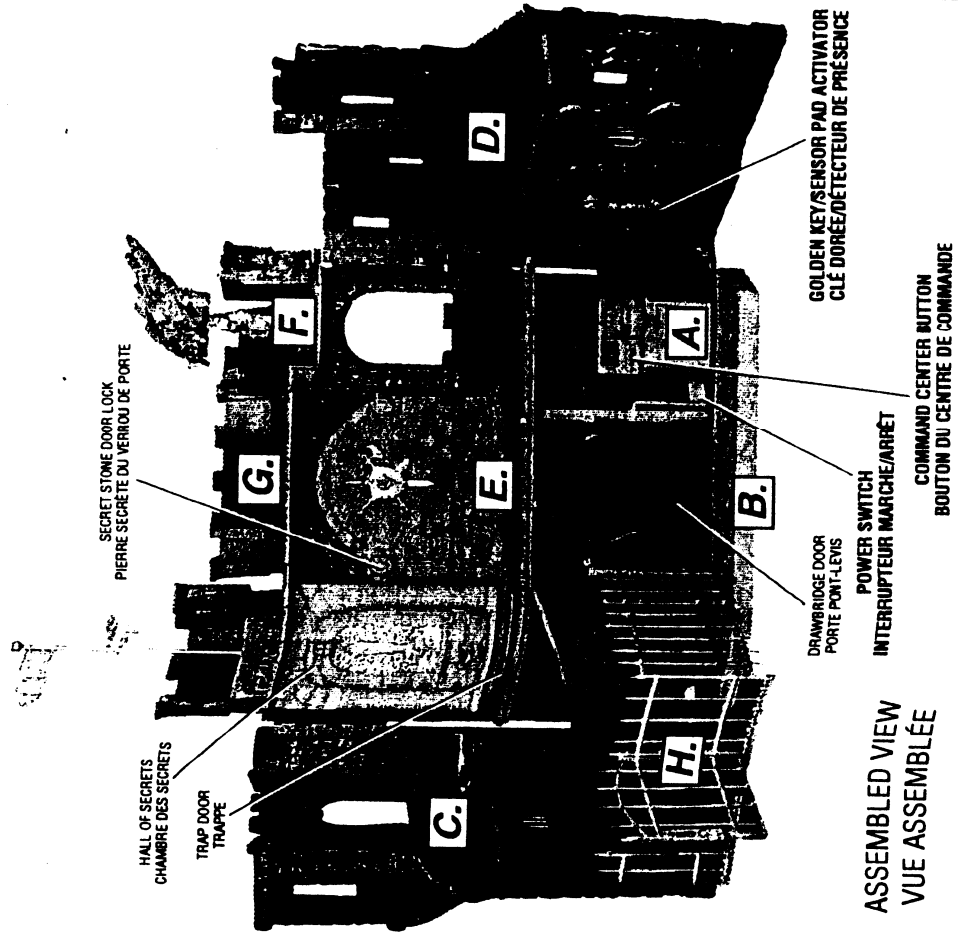
- Assemble right parapet and cannon as shown.
- Align the two pegs under floor and snap onto top right of center wall.
- Load projectiles. Press triggers to fire projectiles. Only use projectiles provided supplied with this toy.
- Fixer le parapet de droite et le canon comme illustré.
- Aligner les deux pattes de fixation sous le plancher et enclencher en place sur le dessus droit du mur central.
- Charger les projectiles. Appuyer sur les gâchettes afin de lancer les projectiles. N'utiliser que les projectiles fournis avec le jouet.

G.



- Assemble left parapet as shown.
- Align pegs on bottom of walkway and snap onto top left of center wall.
- Assemble flag pole to floor as shown.
- Fixer le parapet de gauche comme illustré.
- Aligner les pattes de fixation sous le parapet et enclencher en place sur le dessus gauche du mur central.
- Fixer la hampe de drapeau comme illustré.

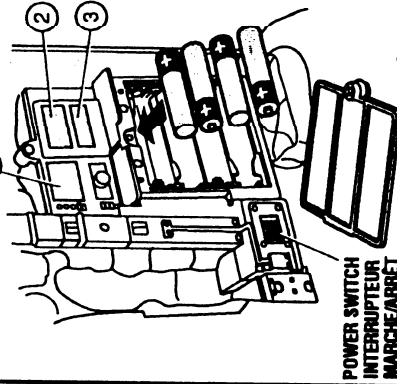
- Refer to the letters on the castle to help with assembly steps.
- Se référer aux lettres sur le château afin de faciliter l'assemblage.



ASSEMBLY: ASSEMBLAGE:

- Apply labels 1, 2 and 3
- Appliquez les autocollants 1, 2 et 3.

A.



INSTALL BATTERIES INSTALLATION DES PILES

- Remove battery cover and set aside. Insert four (4) "AA" alkaline batteries as indicated. Replace cover.
- Move switch to the left to turn on power.
- Enlever le couvercle du compartiment des piles. Insérer quatre (4) piles alcalines AA comme illustré. Remettre le couvercle en place.
- Mettre le jouet en marche en glissant l'interrupteur vers la gauche.
- Replace batteries when lights dim or sound distorts. Remplacer les piles si les lumières ou les sons s'affaiblissent.

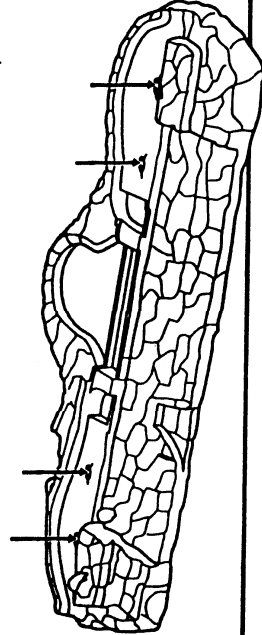
- For longer life use only alkaline batteries.
- Utilisez des piles alcalines pour une durée de vie plus longue.

- BATTERY SAFETY INFORMATION**
1. Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
 2. Non-rechargeable batteries are not to be removed from the product.
 3. Batteries should be stored in a cool, dry place. They are only to be changed when the battery is dead.
 4. Do not use alkaline, standard (carbon-zinc), or non-rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
 5. Do not use old and new batteries together.
 6. Do not mix batteries of the same or different types.
 7. Do not mix batteries with the correct polarity and always follow the battery manufacturer's instructions.
 8. Batteries should be stored in a cool, dry place.
 9. Batteries should be stored in a cool, dry place.
 10. Batteries should be stored in a cool, dry place.

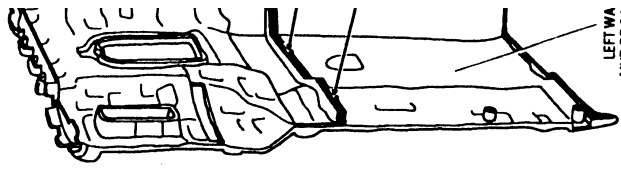
- NEVER EXPOSE TO FIRE OR FLAME**
1. The set contains a fire hazard.
 2. Do not use the set near open flames.
 3. Do not use the set near heat sources.
 4. Do not use the set near electrical outlets.
 5. Do not use the set near water.
 6. Do not use the set near children.
 7. Do not use the set near pets.
 8. Do not use the set near flammable liquids.
 9. Do not use the set near flammable gases.
 10. Do not use the set near flammable solids.

B.

- Align pins on bottom of CENTER WALL and snap onto base.
- Aligner les pattes de fixation sous le MUR CENTRAL et enclencher en place sur la base.



C.



LEFT WALL
MUR DE GA

- Attach walkway to LEFT WALL.
- Attach LEFT WALL. Note: Hinge pins spring-loaded and help connect side.
- Fixer la passerelle de GAUCHE au MUR CENTRAL. Remarque: Le chariot est doté de ressorts à chargement automatique et aide à connecter le MUR CENTRAL.