

A trillion fun and exciting tricks for one or more WIZZERS™
 Un trillion de trucs amusants et audacieux pour un ou plusieurs WIZZERS™

OFFICIAL POCKET TRICK BOOK
 LIVRET DE POCHE OFFICIEL DE TRUCS



THE ORIGINAL / ORIGINALE
WIZZER™
 THE WORLD'S WILDEST WHIRLER!!
 LA TOUPIE LA PLUS DINGUE AU MONDE!!



OVER 10,000 RPM!!

IT'S FUN, IT'S FAST,
 USE THE TRICK STAND AND TRICK TIPS TO DO A TRILLION TRICKS!
 PLUS DE 10 000 TOURS-MINUTE!!

ELLE EST AMUSANTE ET RAPIDE.
 UTILISEZ LE SUPPORT DE LANCEMENT ET FAITES-LUI FAIRE UN TRILLION DE TRUCS!

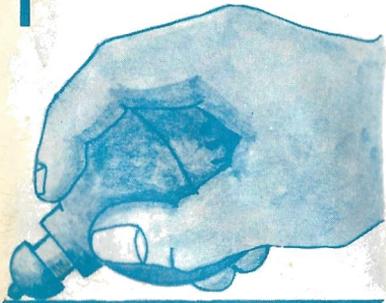
HOW TO HOLD WIZZER AND START IT SPINNING

Step 1
 Hold WIZZER with SIDE of starting tip pressed against floor. Do not use the metal tip to start WIZZER. Never start WIZZER on wooden furniture, wooden floors, or any surface susceptible to damage.

COMMENT TENIR LA TOUPIE WIZZER ET LA FAIRE PIVOTER.

1ère étape
 Tenir la toupie WIZZER de manière à ce que le CÔTÉ de la pointe de lancement repose contre le plancher. Ne pas utiliser la pointe en métal pour faire pivoter la WIZZER. Ne jamais faire pivoter la WIZZER sur un plancher en bois, des meubles en bois ou toute autre surface pouvant être endommagée.

1



Step 2
 Roll WIZZER along floor, moving it in a half-circle around you as shown. Start it slowly and increase its speed. A long, accelerated motion will make WIZZER spin very fast. Short, repeated motions work poorly. the longer the "wind-up" the faster WIZZER can go.

2e étape
 Faire rouler la WIZZER le long du plancher, en la déplaçant dans un demi-cercle autour de vous, tel qu'illustré. La lancer lentement et accroître sa vitesse. Un mouvement long et accéléré fera pivoter la toupie à une vitesse folle. Un mouvement court et répété ne la fera pas pivoter. Plus le mouvement est long, plus la WIZZER pivote rapidement.

2



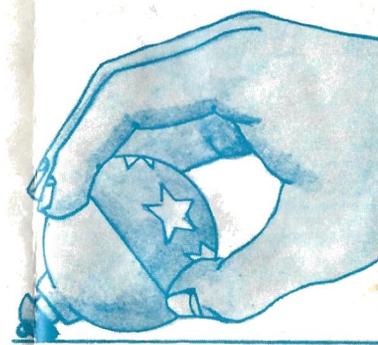
3

Step 3
 Set WIZZER on its tip as shown and watch it spin. You may want to practice starting WIZZER a few times before trying the tricks.

3e étape
 Mettre la toupie WIZZER sur la pointe, tel qu'illustré, et la faire pivoter. Il est recommandé de faire pivoter la toupie WIZZER quelques fois avant d'essayer les trucs.



MAKE WIZZER JUMP UP AND RACE.
 Start WIZZER. Set side of starting tip on floor.
 POUR FAIRE SAUTER ET PARTIR LA WIZZER.
 Faire pivoter la WIZZER. Mettre le côté de la pointe de lancement sur le plancher.

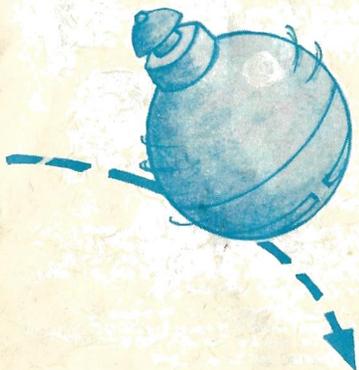


SEND WIZZER IN A BIG CIRCLE—SLOW BUT SURE.

Start WIZZER. Set side on floor.

FAIRE PIVOTER LA WIZZER DANS UN GRAND CERCLE.

Faire pivoter la WIZZER. La mettre sur le plancher.

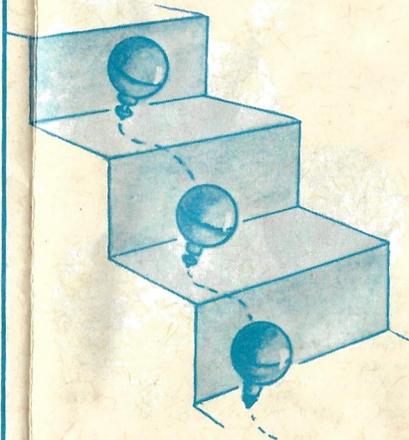


TRY TO SKIP WIZZER DOWN THE STAIRS.

Start WIZZER. Set side of starting tip on top stair.

FAIRE DESCENDRE LA WIZZER DANS LES MARCHES D'ESCALIER.

Faire pivoter la WIZZER. Mettre le côté de la pointe de lancement sur la première marche.



BALANCE WIZZER ON YOUR FINGER TIP.

Put slotted end of yellow trick tip in WIZZER. Start WIZZER. Set yellow trick tip on the end of your finger.

FAIRE BALANCER LA WIZZER SUR LE BOUT DE VOTRE DOIGT.

Mettre le bout fendu de la pointe de truc jaune dans la WIZZER. Faire pivoter la WIZZER. Mettre la pointe de truc jaune sur le bout de votre doigt.

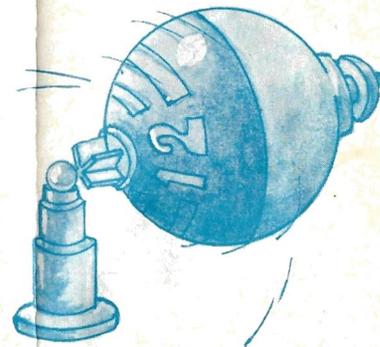


MAKE WIZZER DANCE AND DEFY GRAVITY.

Set small stand on floor. Start WIZZER. Set side of yellow trick tip on stand.

FAIRE DANSER LA WIZZER EN DÉFI À LA GRAVITÉ

Déposer le petit support sur le plancher. Faire pivoter la WIZZER. Mettre le côté de la pointe de truc jaune sur le support.

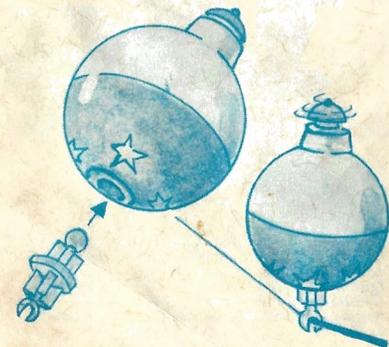


TRY A WIZZER TIGHTROPE WALK.

Put round end of yellow trick tip in WIZZER. Tie string between two chairs or have a friend hold both ends. Start WIZZER. Fit slot in yellow trick tip over string.

FAIRE MARCHER LA WIZZER SUR LA CORDE RAIDE.

Mettre le bout rond de la pointe de truc jaune dans la WIZZER. Attacher une ficelle entre deux chaises ou faire tenir les bouts par un ami. Faire pivoter la WIZZER. Mettre la fente de la pointe de truc jaune sur la ficelle.



SEE WIZZER SWING ON A STRING AND SPIN.

Tie loop in one end of string. Hold other end. Start WIZZER. Hang yellow trick tip in loop

FAIRE PIVOTER LA WIZZER AU BOUT D'UNE FICELLE.

Faire un noeud à un bout de la ficelle. Tenir l'autre bout de la ficelle. Faire pivoter la WIZZER. Faire pendre la pointe de truc jaune dans le noeud.

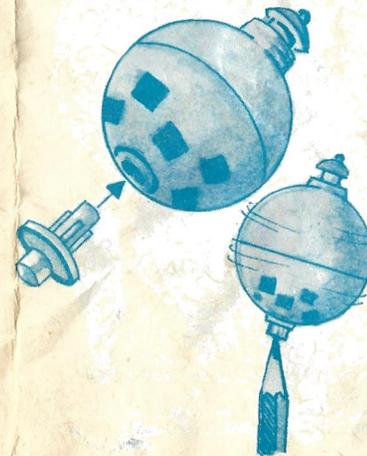


WATCH WIZZER WHIRL ON A PENCIL POINT.

Start WIZZER. Put open end of white trick tip on pencil point.

FAIRE TOURNER LA WIZZER SUR LA POINTE D'UN CRAYON.

Faire pivoter la WIZZER. Mettre le bout ouvert de la pointe de truc blanche sur la pointe d'un crayon.



MAKE WIZZER ZOOM IN CIRCLES AND THEN STAND UP.

Put trick stand in WIZZER. Start WIZZER. Set edge of stand on floor.

FAIRE PIVOTER LA WIZZER EN CERCLES ET TENIR ENSUITE DEBOUT.

Mettre le support de truc dans la WIZZER. Faire pivoter la WIZZER. Mettre le bord du support sur le plancher.

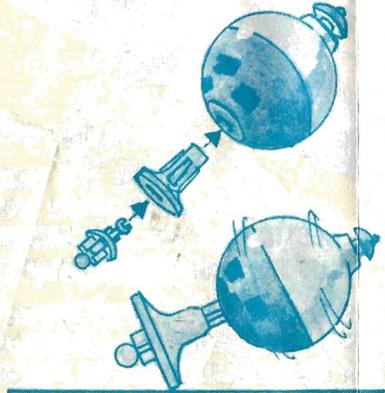


TRY A WIZZER HOP AND TEETERING TAIL SPIN.

Put trick stand in WIZZER. Put slotted end of yellow trick tip in stand. Start WIZZER. Set edge of stand of floor.

FAIRE SAUTER ET PIVOTER LA WIZZER.

Insérer le support de truc dans la WIZZER. Mettre le bout fendu de la pointe de truc jaune dans le support. Faire pivoter la WIZZER. Placer le rebord du support sur le plancher.



TRY TO BALANCE WIZZER ON A MARBLE.

Set marble on floor. Start WIZZER. Set end on marble.

BALANCER LA WIZZER SUR UNE BILLE.

Mettre la bille sur le plancher. Faire pivoter la WIZZER. La poser sur la bille.

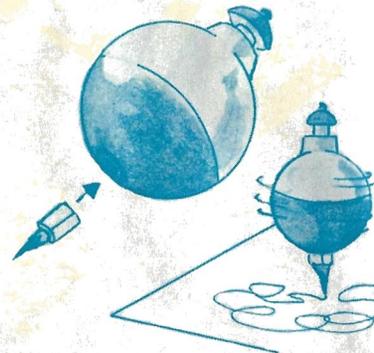


WATCH WIZZER SKETCH AND SCRIBBLE.

Use a pencil that's 1 inch long. Wrap tape around end of pencil until it fits snugly in WIZZER. Put piece of paper on floor. Start WIZZER. Set pencil point on paper.

FAIRE DESSINER ET GRIFFONER LA WIZZER.

Utiliser un crayon d'un pouce de long. Enrouler du ruban adhésif autour du haut du crayon jusqu'à ce qu'il s'adapte étroitement dans la WIZZER. Mettre une feuille de papier sur le plancher. Faire pivoter la WIZZER. Mettre la pointe du crayon sur le papier.

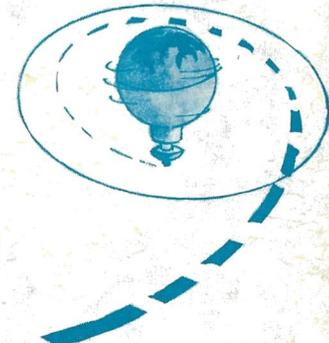


TRY A TRICKY TARGET TOSS.

Choose a target (a square on the floor for example). Start WIZZER. Try to slide WIZZER into the target zone and make it stay.

LANCEMENT AU BUT

Choisir un but (par exemple, un carrelage sur le plancher). Faire pivoter la WIZZER. Essayer de déplacer la WIZZER en direction de la zone du but et de la faire rester dans la zone.



TRY A TWO STORY WIZZER.

Start WIZZER. Put on floor. Start another and put it on the first.

WIZZERS SUPERPOSÉES

Faire pivoter la WIZZER. La mettre sur le plancher. Faire pivoter une autre WIZZER et la poser sur la première toupie.



REACH FOR THE SKY.

Try to stack three or more WIZZERS. See how high you can go. You may want a partner to help start WIZZERS.

SUPERPOSITION SANS LIMITE

Essayer de superposer trois WIZZERS ou plus. Aller aussi haut que possible. Un partenaire pourra vous aider à faire pivoter toutes les WIZZERS.



TRY TO STACK 'EM TOP ON TOP.

Put yellow trick tip in one WIZZER. Start WIZZERS in opposite directions. Stack them as shown and place on floor.

ESSAYER DE METTRE LES WIZZERS BOUT À BOUT.

mettre la pointe de truc jaune dans une WIZZER. Faire pivoter les WIZZERS dans le sens opposé. Les superposer, tel qu'illustré, et les déposer sur le plancher.



DO A DARING DOUBLE STAND.

Put open end of white trick tip in one WIZZER. Put slotted end of yellow trick tip in another WIZZER. Start WIZZERS. Put one trick tip on the other.

SUPERPOSITION AUDACIEUSE

Mettre le bout ouvert de la pointe de truc blanche dans une WIZZER. Mettre le bout fendu de la pointe de truc jaune dans une autre WIZZER. Faire pivoter les WIZZERS. Mettre les pointes de truc l'une sur l'autre.



TRY A TRICKY TILT 'N TURN.

Put open end of white trick tip in one WIZZER. Put slotted end of yellow trick tip in another WIZZER. Start WIZZERS in opposite directions. Put yellow trick tip on white trick tip as shown and place on floor.

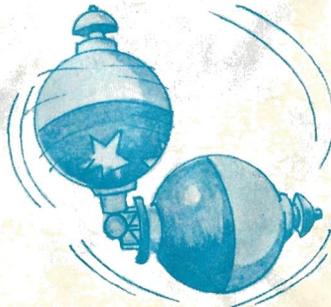
ESSAYER LE TRUC DU PIVOTEMENT-BASCULE.
Mettre le bout ouvert de la pointe de truc blanche dans une toupie WIZZER. Mettre le bout fendu de la pointe de truc jaune dans une autre toupie et lancer le tout. Lancer les WIZZERS sans le sens opposé. Mettre la pointe de truc jaune sur la pointe de truc blanche, tel qu'illustré, et poser le tout sur le plancher.



TRY TO MAINTAIN ORBIT.

Put slotted end of yellow trick tip in one WIZZER. Put open end of white trick tip in another and start it. Put its side on the floor. Start the other WIZZER. Fit side of yellow trick tip in white trick tip.

ESSAYER DE GARDER LA TOUPIE EN ORBITE.
Mettre le bout fendu de la pointe de truc jaune dans une WIZZER. Mettre le bout ouvert de la pointe de truc blanche dans une autre toupie et lancer le tout. Mettre une toupie sur le côté, sur le plancher. Faire pivoter l'autre WIZZER. Insérer le côté de la pointe de truc jaune dans la pointe de truc blanche.

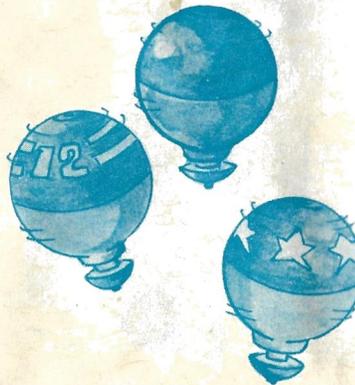


GO FOR THE LONGEST SPIN.

For two or more WIZZERS and players. Start all WIZZERS and set them down at the same time. See who can spin their WIZZERS the longest.

CONCOURS DE PIVOTEMENT

Pour deux WIZZERS et joueurs ou plus. Faire pivoter toutes les WIZZERS et les déposer sur la surface en même temps. Les toupies WIZZERS gagnantes seront celles qui pourront pivoter le plus longtemps.



WAR OF THE WIZZERS.

Draw a circle on sidewalk with chalk. Start two or more WIZZERS and put them in the circle. See which WIZZER can bump the others out.

OR

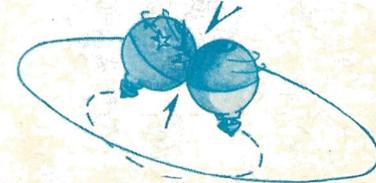
Put one spinning WIZZER in circle. Start another WIZZER and slide in in circle. See if you can knock out other WIZZER.

LA GUERRE DES WIZZERS.

Tracer un cercle sur le trottoir à l'aide d'une craie. Faire pivoter une ou plusieurs WIZZERS et les placer dans le cercle. La toupie WIZZER gagnante sera celle qui aura fait tomber le plus de toupies possibles.

OU

Placer une WIZZER pivotante dans le cercle. Faire pivoter une autre WIZZER et la glisser dans le cercle. Les toupies WIZZER se feront tomber mutuellement.



FIGHT A BATTLE IN A BOWL.

Place a large, shallow bowl or cover in a stable position. You can put books around it to prevent tipping. Start 2 or more WIZZERS. Place in bowl and watch them battle. The last WIZZER standing wins.

LA BATAILLE DANS UN BOL

Placer un grand bol peu profond ou un couvercle dans une position stable. Vous pouvez l'entourer de livres pour l'empêcher de pencher. Faire pivoter 2 WIZZERS ou plus. Les mettre dans le bol pour commencer la bataille. La WIZZER qui restera debout la dernière gagnera le combat.

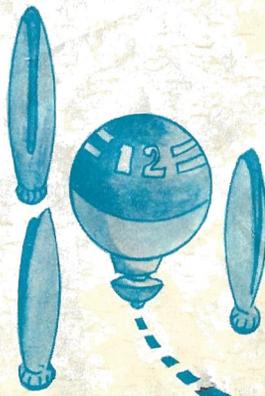


RUN THE GAUNTLET.

Set up two or more obstacles such as clothespins or stacks of pennies. Try to slide WIZZER through without knocking the obstacles over.

COURSE À OBSTACLES.

Placer un ou plusieurs obstacles tels que des épingles à linge ou des piles de sous. Essayer de faire passer la WIZZER entre les obstacles sans les faire tomber.

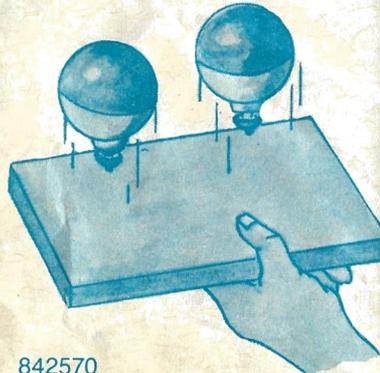


TRY A TRICKY CATCH.

Start one or more WIZZERS and place on a board or other smooth surface. Toss WIZZERS up and catch them as many times as you can before they topple. You can also play catch with another person.

ATTRAPE-TOUPIES

Faire pivoter une ou plusieurs WIZZERS et les placer sur une planche ou sur toute autre surface lisse. Lancer les WIZZERS vers le haut et essayer de les attraper aussi souvent que possible sans qu'elles ne tombent. Vous pouvez aussi faire participer un autre joueur.

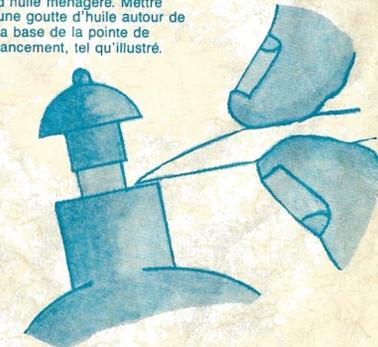


KEEP YOUR WIZZER SPINNING SMOOTH AND FAST.

Use any household oil. Put a drop around base of starting tip as shown.

ENTRETIEN DE LA WIZZER POUR UN BON PIVOTEMENT RAPIDE.

Utiliser n'importe quelle sorte d'huile ménagère. Mettre une goutte d'huile autour de la base de la pointe de lancement, tel qu'illustré.



Matchbox is a registered trademark of/est une marque déposée de Matchbox International, Ltd. Used under license/Utilisée sous licence.
Charan Toy Company Inc.
A Charan Industries Company Toronto, Ontario
Authorized distributor in Canada/Distributeur autorisé au Canada.