

NL: SPARKTOY - GEBRUIKERSHANDLEIDING

PRODUCTSPECIFICATIES

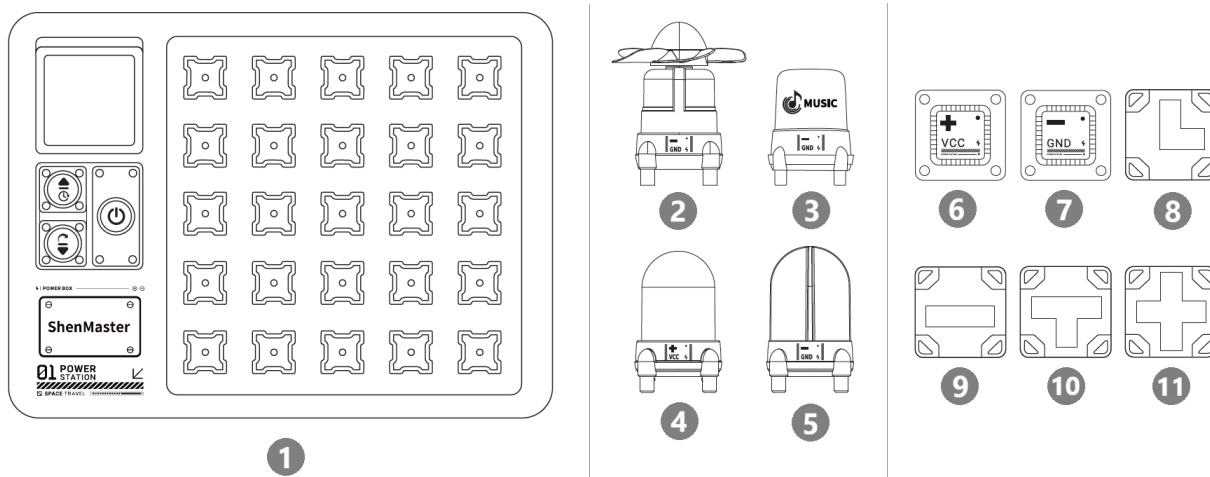
Productmodel: 9911A

Batterij: Li-ion 3,7 V, 500 mAh, 1,85 Wh

Laadingang: 5 V, 2 A (USB)

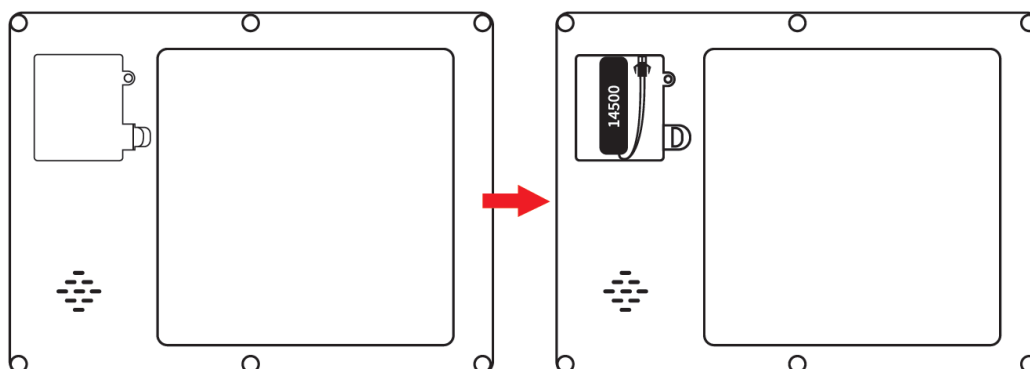
Aanbevolen leeftijd: 3+

INHOUD VAN DE VERPAKKING



1. Speelbord (1x)
2. Ventilatormodule (1x)
3. Muziekmodule (1x)
4. Lichtmodule (1x)
5. RGB-module (1x)
6. Positieve-poolmodule (1x)
7. Negatieve-poolmodule (1x)
8. L-connector (4x)
9. Rechte connector (4x)
10. T-connector (3x)
11. Kruisconnector (+) (3x)

BATTERIJ-INFORMATIE

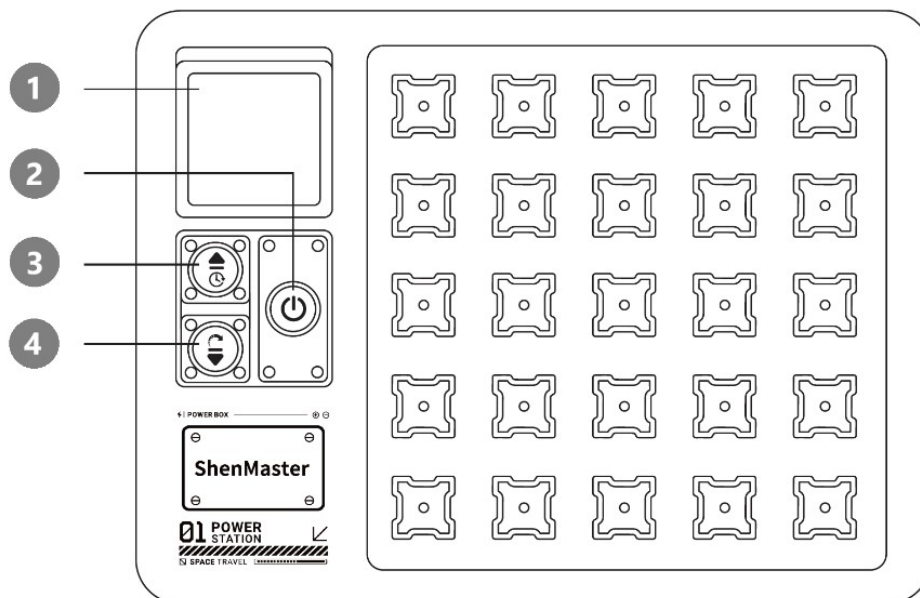


1. Het product is uitgerust met een oplaadbare 14500 lithium-ionbatterij met een nominale spanning van 3,7 V en een nominale capaciteit van 500 mAh.
2. Het apparaat schakelt automatisch uit na 30 minuten inactiviteit.
3. Wanneer de batterijspanning onder 3,3 V daalt, geeft het apparaat een waarschuwingstoon en schakelt het automatisch uit. Verwijder de batterij en laad deze op vóór verder gebruik.
4. Tijdens het opladen brandt de USB-oplaadindicator rood. De indicator gaat uit wanneer het opladen is voltooid. Gebruik een standaard 5 V USB-voedingsbron voor het opladen.

Veiligheidsinstructies voor de batterij

- Het product gebruikt een vervangbare oplaadbare lithium-ionbatterij van 3,7 V.
- Het product gebruikt een 5 V DC-laadinterface. Gebruik geen voeding met een hogere spanning.
- Sluit de voedingsaansluitingen niet kort.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Dit product is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- Gebruik alleen aanbevolen voedingsadapters of transformatoren. Voedingsadapters en transformatoren worden niet beschouwd als onderdeel van het speelgoed. (Een USB-oplaadkabel is inbegrepen.)
- Dit product bevat elektronische onderdelen en mag niet in water worden ondergedompeld of in vochtige omgevingen worden gebruikt. Reinig oppervlakkig vuil met een schone, zachte, droge doek.
- Controleer regelmatig de draden, connectoren, behuizing en alle onderdelen op tekenen van schade. Als er schade of afwijkingen worden gevonden, stop dan met het gebruik totdat het product correct is gerepareerd.

OVERZICHT VAN DE BEDIENING



1. Display
2. Aan/uit- / bevestigings- / startknop
3. Knop vorig niveau / timer
4. Knop volgend niveau / terug
5. OFF-positie
6. ON-positie

Bedieningsfuncties

- **Inschakelen:** Houd de aan/uit-knop ingedrukt. Er klinkt een opstartgeluid en het display wordt geactiveerd.
 - **Uitschakelen:** Houd de aan/uit-knop ingedrukt terwijl het apparaat is ingeschakeld om het apparaat uit te schakelen. Het apparaat schakelt ook automatisch uit na 30 minuten inactiviteit.
 - **Stille modus:** Houd de knoppen vorig niveau en volgend niveau tegelijkertijd ingedrukt om de stille modus in of uit te schakelen.
 - **Getimed-uitdagingsmodus:** Houd de knop vorig niveau / timer ingedrukt om de getimed-uitdagingsmodus te openen.
 - **Niveaukeuze:** Houd de knop volgend niveau / terug ingedrukt om een willekeurig niveau van 1 tot 50 te kiezen.
-

SPELMODI

1. Normale modus

Volg de instructies op het scherm om de vereiste modules te plaatsen. Gebruik vervolgens de connectoren om het circuit correct te voltooien en het niveau te halen.

2. Getimed-uitdagingsmodus

Voltooi het circuit correct binnen de opgegeven tijdslimiet om het niveau te halen. Alle niveaus kunnen worden gespeeld in de getimed-uitdagingsmodus. Tijdens de uitdaging worden aftelherinneringsgeluiden afgespeeld.

Normale modus

In de normale modus blijft het display op het momenteel geselecteerde niveau.

Nadat het circuit is voltooid, drukt u kort op de aan/uit-knop om uw oplossing te controleren. Als er een succesgeluid wordt afgespeeld, is het niveau correct voltooid, staat het circuit onder stroom en werken de modules normaal.

Getimed-uitdagingsmodus

1. Nadat u de getimed-uitdagingsmodus hebt geopend, drukt u kort op de aan/uit-knop om de uitdaging te starten. Er begint een aftelling van 300 seconden.
2. Nadat het circuit is voltooid, drukt u kort op de aan/uit-knop om uw oplossing te bevestigen.
3. Als de oplossing onjuist is, verschijnt er een foutmelding en blijft het display op het huidige niveau. Druk tegelijkertijd op de knoppen vorig niveau en volgend niveau om het opnieuw te proberen.
4. Als de uitdaging succesvol is voltooid, klinkt er een succesgeluid, staat het circuit onder stroom en werken alle modules normaal. Het display toont vervolgens uw voltooiingstijd.

De getimed-uitdagingsmodus omvat een totale aftelling van 300 seconden. Elke 60 seconden klinkt er een herinneringsgeluid:

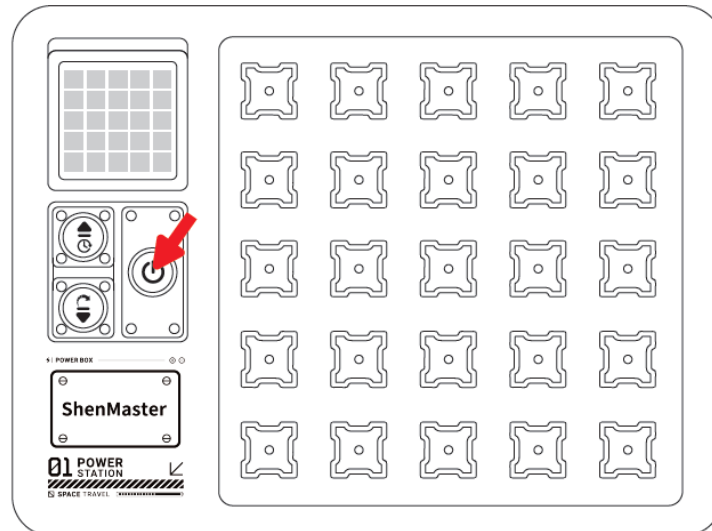
- 1 herinnering bij 60 seconden
- 2 herinneringen bij 120 seconden
- 3 herinneringen bij 180 seconden
- 4 herinneringen bij 240 seconden

Als de tijdslimiet wordt overschreden, wordt de uitdaging als mislukt beschouwd. Het apparaat schakelt automatisch uit na 30 minuten inactiviteit.

SPELVOORBEELD

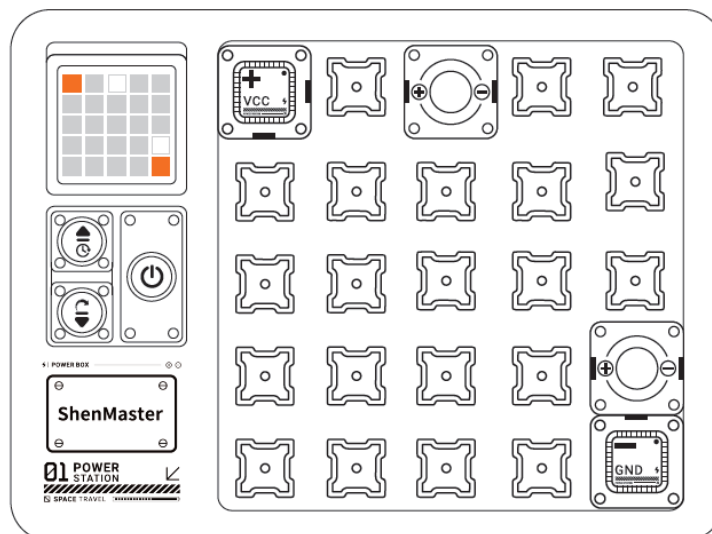
1. Start het spel

Houd de aan/uit-knop ingedrukt om het apparaat in te schakelen. Gebruik de knoppen vorig niveau en volgend niveau om een niveau te kiezen.



2. Plaats de modules

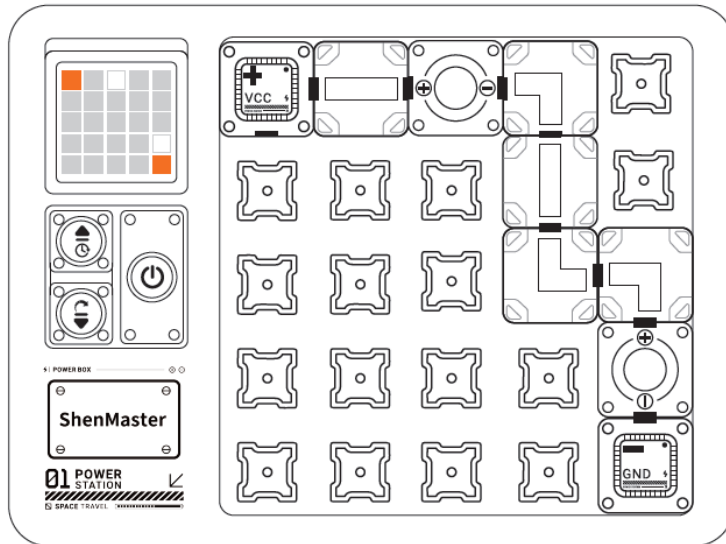
Plaats de positieve-poolmodule en de negatieve-poolmodule op het bord. Hun posities blijven voor alle niveaus vast.



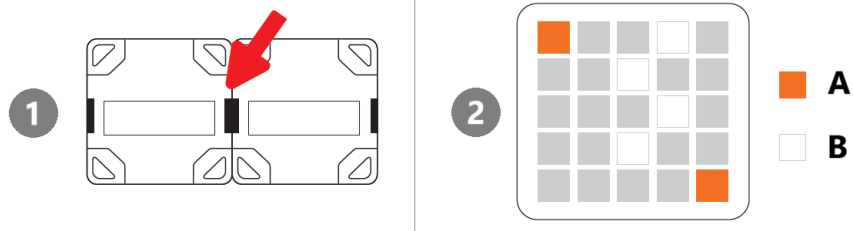
Gebruik de positie-indicatoren op het display om de vereiste functionele modules op de juiste plaatsen te zetten.

3. Voltooi het circuit

Gebruik de juiste connectoren om het circuit te voltooien en de puzzel op te lossen, zoals weergegeven in de illustratie.



BELANGRIJKE SPELOPMERKINGEN

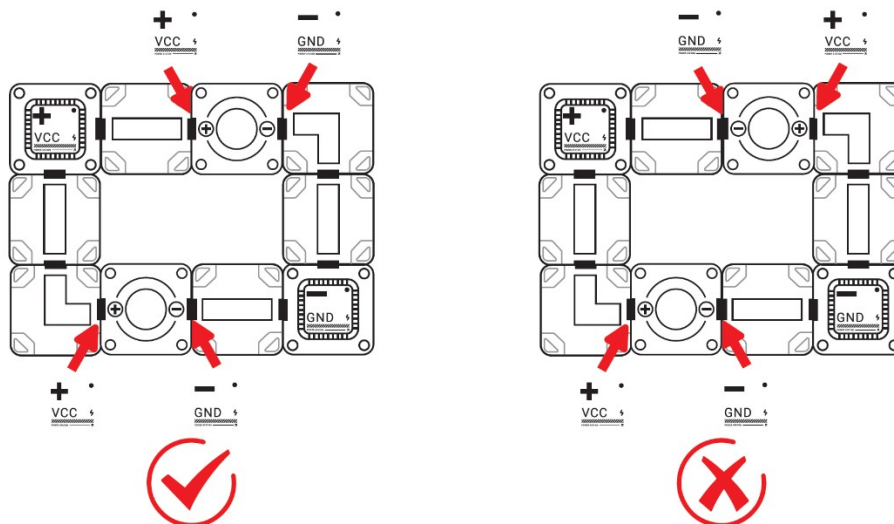


1. Zorg er bij het plaatsen van connectoren voor dat de koperen contacten correct zijn uitgelijnd om een betrouwbare elektrische verbinding te maken.

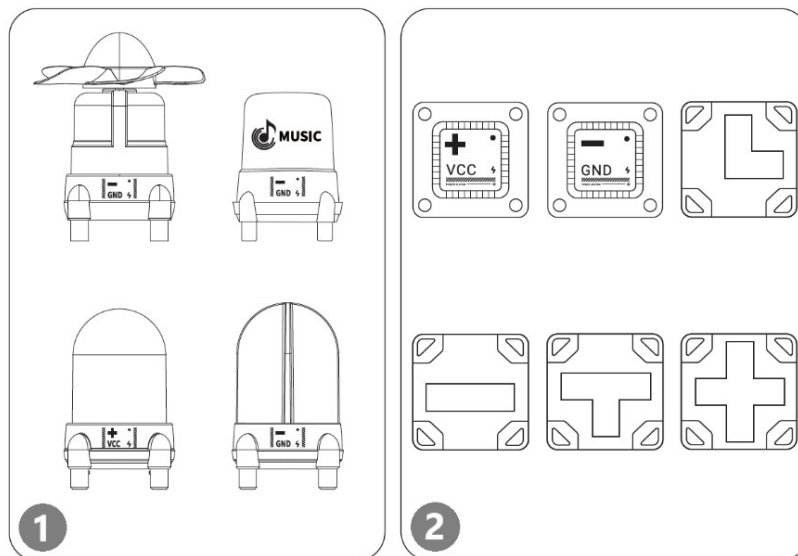
- A. **Oranje:** positieve- en negatieve-poolmodules
- B. **Wit:** functionele modules

Positieve en negatieve verbindingen

Positieve aansluitingen moeten worden verbonden met positieve aansluitingen op de modules, en negatieve aansluitingen moeten worden verbonden met negatieve aansluitingen op de modules.



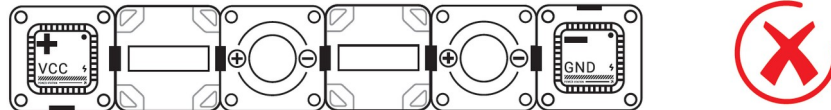
Serie- en parallelverbindingen



1. **Alleen parallelverbindingen:** lichtmodule, RGB-module, ventilatormodule, muziekmodule
2. **Alleen serieverbindingen:** positieve-poolmodule, negatieve-poolmodule, L-connector, T-connector, rechte connector, kruisconnector (+)

Belangrijke opmerkingen

- Functionele modules (licht, RGB, ventilator en muziekmodule) mogen niet rechtstreeks met elkaar worden verbonden. Dit onderbreekt de stroomtoevoer en voorkomt dat de modules correct functioneren.



- Verbind connectoren niet rechtstreeks tussen de positieve-poolmodule en de negatieve-poolmodule. Dit veroorzaakt kortsluiting. Connectoren moeten altijd samen met functionele modules worden gebruikt.
- Demonteer of wijzig geen enkele module. Ongeautoriseerde wijzigingen kunnen oververhitting, storingen of permanente schade veroorzaken.

U kunt de oplossingen voor alle puzzels vinden door de onderstaande QR-code te scannen.



INSTRUCTIES VOOR RECYCLING EN VERWIJDERING:



Dit label betekent dat het product in de hele EU niet als ander huishoudelijk afval mag worden weggegooid. Om mogelijke schade aan het milieu of de volksgezondheid door ongecontroleerde afvalverwijdering te voorkomen. Recycle op verantwoorde wijze om duurzaam gebruik van materiële hulpbronnen te bevorderen. Als je een gebruikt apparaat wilt inleveren, gebruik dan het afgifte- en inzamelsysteem of neem contact op met de winkelier waar je het product hebt gekocht. De winkelier kan het product accepteren voor milieuveilige recycling.



Een verklaring van de fabrikant dat het product voldoet aan de vereisten van de toepasselijke EU-richtlijnen.

FR: SPARKTOY - MANUEL D'UTILISATION

SPÉCIFICATIONS DU PRODUIT

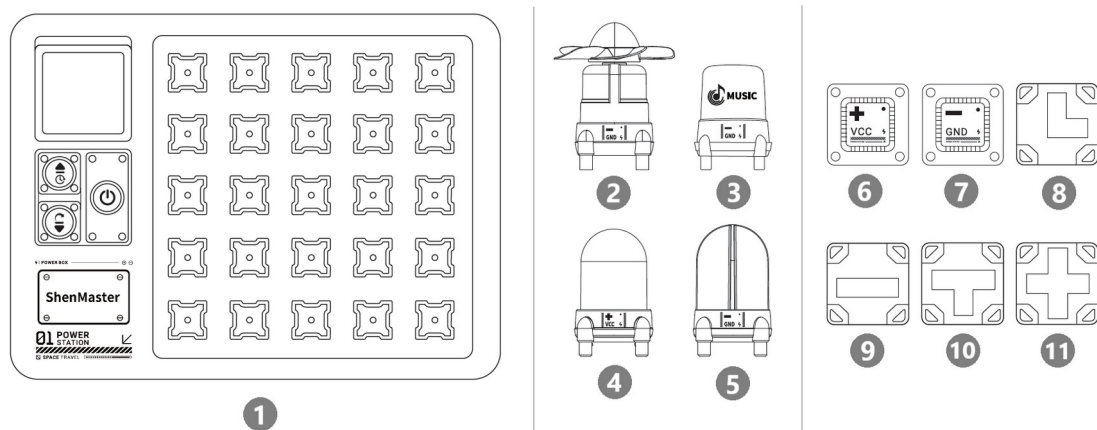
Modèle du produit: 9911A

Batterie: Li-ion 3,7 V, 500 mAh, 1,85 Wh

Entrée de charge: 5 V, 2 A (USB)

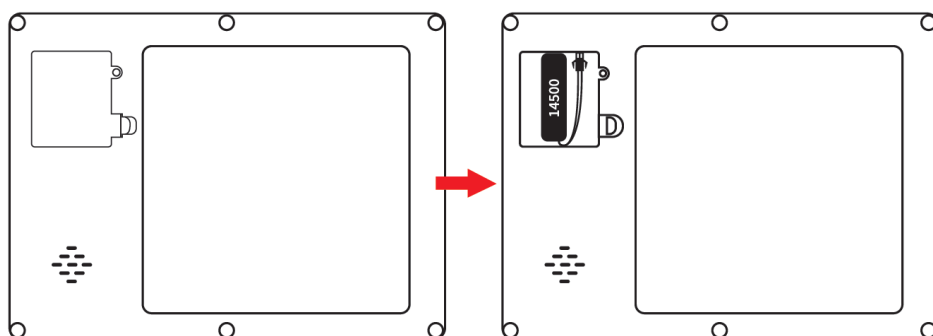
Âge recommandé: 3+

CONTENU DE L'EMBALLAGE



1. Plateau de jeu (1x)
2. Module ventilateur (1x)
3. Module musical (1x)
4. Module lumineux (1x)
5. Module RGB (1x)
6. Module pôle positif (1x)
7. Module pôle négatif (1x)
8. Connecteur en L (4x)
9. Connecteur droit (4x)
10. Connecteur en T (3x)
11. Connecteur en croix (+) (3x)

INFORMATIONS SUR LA BATTERIE

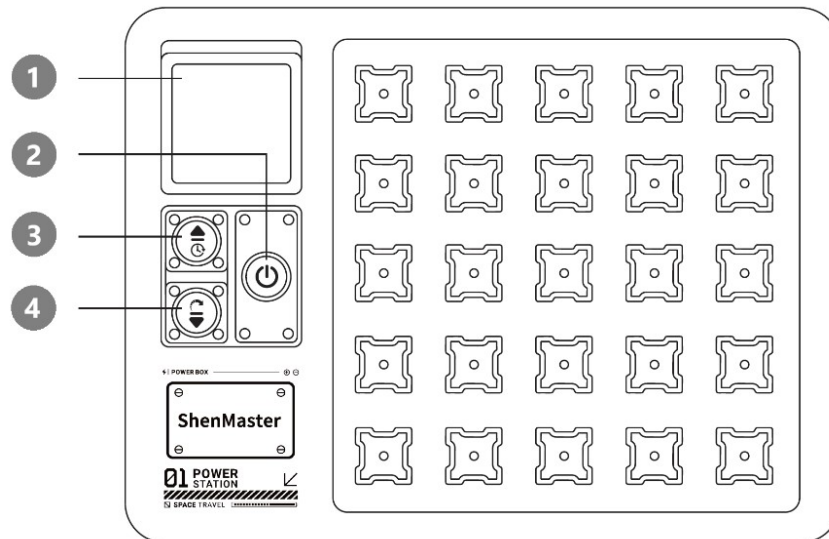


1. Le produit est équipé d'une batterie lithium-ion rechargeable 14500, d'une tension nominale de 3,7 V et d'une capacité nominale de 500 mAh.
2. L'appareil s'éteint automatiquement après 30 minutes d'inactivité.
3. Lorsque la tension de la batterie descend en dessous de 3,3 V, l'appareil émet un signal sonore d'avertissement et s'éteint automatiquement. Retirez la batterie et rechargez-la avant toute nouvelle utilisation.
4. Pendant la charge, le voyant USB de charge s'allume en rouge. Le voyant s'éteint lorsque la charge est terminée. Utilisez une source d'alimentation USB standard de 5 V pour la charge.

Consignes de sécurité relatives à la batterie

- Le produit utilise une batterie lithium-ion rechargeable remplaçable de 3,7 V.
- Le produit utilise une interface de charge 5 V DC. N'utilisez pas d'alimentation à tension plus élevée.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Les batteries rechargeables doivent être chargées uniquement sous la surveillance d'un adulte.
- Ce produit ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- Utilisez uniquement des adaptateurs secteur ou transformateurs recommandés. Les adaptateurs secteur et transformateurs ne sont pas considérés comme faisant partie du jouet. (Un câble de charge USB est inclus.)
- Ce produit contient des composants électroniques et ne doit pas être immergé dans l'eau ni utilisé dans des environnements humides. Nettoyez les salissures de surface avec un chiffon propre, doux et sec.
- Inspectez régulièrement les fils, les connecteurs, le boîtier et tous les composants afin de détecter tout signe de dommage. Si des dommages ou anomalies sont constatés, cessez l'utilisation jusqu'à ce que le produit ait été correctement réparé.

APERÇU DES COMMANDES



1. Écran
2. Bouton marche / confirmation / démarrage
3. Bouton niveau précédent / minuteur
4. Bouton niveau suivant / retour
5. Position OFF
6. Position ON

Fonctions des commandes

- **Mise en marche** : Maintenez le bouton marche enfoncé. Un son de démarrage sera émis et l'écran s'activera.
 - **Arrêt** : Lorsque l'appareil est allumé, maintenez le bouton marche enfoncé pour l'éteindre. L'appareil s'éteindra également automatiquement après 30 minutes d'inactivité.
 - **Mode silencieux** : Maintenez simultanément les boutons niveau précédent et niveau suivant enfoncés pour activer ou désactiver le mode silencieux.
 - **Mode défi chronométré** : Maintenez le bouton niveau précédent / minuteur enfoncé pour accéder au mode défi chronométré.
 - **Sélection du niveau** : Maintenez le bouton niveau suivant / retour enfoncé pour sélectionner n'importe quel niveau de 1 à 50.
-

MODES DE JEU

1. Mode normal

Suivez les instructions affichées à l'écran pour placer les modules requis. Utilisez ensuite les connecteurs pour compléter correctement le circuit et réussir le niveau.

2. Mode défi chronométré

Complétez correctement le circuit dans la limite de temps spécifiée pour réussir le niveau. Tous les niveaux peuvent être joués en mode défi chronométré. Des sons de rappel du compte à rebours seront émis pendant le défi.

Mode normal

En mode normal, l'écran reste sur le niveau actuellement sélectionné.

Après avoir complété le circuit, appuyez brièvement sur le bouton marche pour vérifier votre solution. Si un son de réussite est émis, le niveau a été correctement terminé, le circuit est alimenté et les modules fonctionneront normalement.

Mode défi chronométré

1. Après être entré en mode défi chronométré, appuyez brièvement sur le bouton marche pour lancer le défi. Un compte à rebours de 300 secondes commencera.
2. Après avoir complété le circuit, appuyez brièvement sur le bouton marche pour confirmer votre solution.
3. Si la solution est incorrecte, un message d'échec apparaîtra et l'écran restera sur le niveau actuel. Appuyez simultanément sur les boutons niveau précédent et niveau suivant pour réessayer.
4. Si le défi est réussi, un son de réussite sera émis, le circuit sera alimenté et tous les modules fonctionneront normalement. L'écran affichera ensuite votre temps de réalisation.

Le mode défi chronométré comprend un compte à rebours total de 300 secondes. Un son de rappel est émis toutes les 60 secondes :

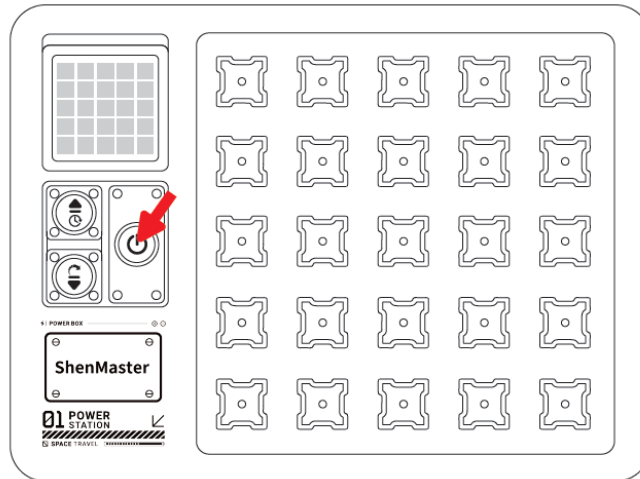
- 1 rappel à 60 secondes
- 2 rappels à 120 secondes
- 3 rappels à 180 secondes
- 4 rappels à 240 secondes

Si la limite de temps est dépassée, le défi sera considéré comme échoué. L'appareil s'éteindra automatiquement après 30 minutes d'inactivité.

EXEMPLE DE JEU

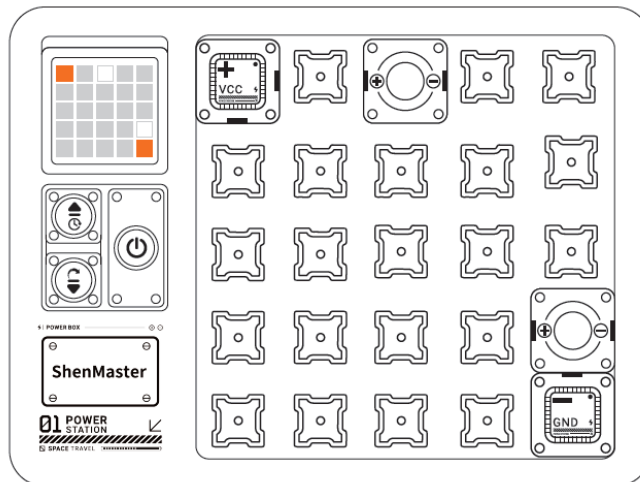
1. Démarrer le jeu

Maintenez le bouton marche enfoncé pour allumer l'appareil. Utilisez les boutons niveau précédent et niveau suivant pour sélectionner un niveau.



2. Placer les modules

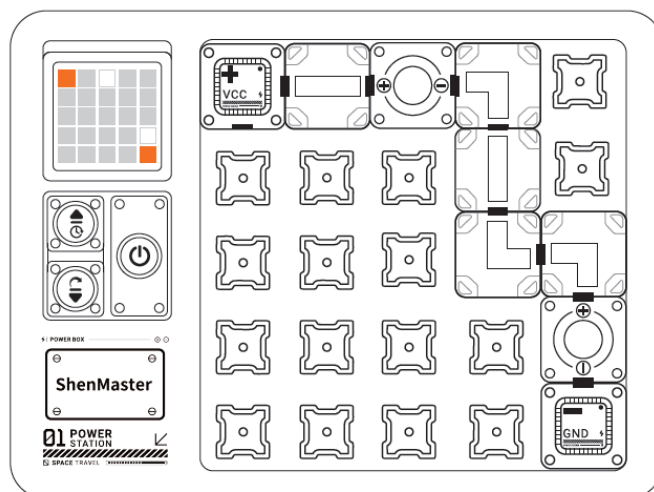
Placez le module pôle positif et le module pôle négatif sur le plateau. Leurs positions restent fixes pour tous les niveaux.



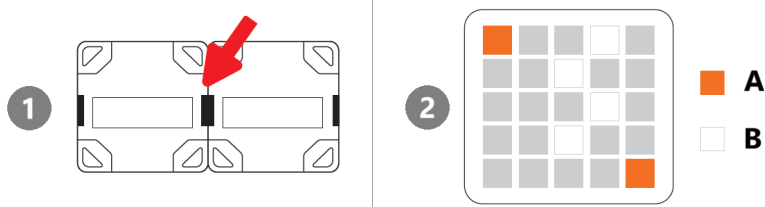
À l'aide des indicateurs de position affichés à l'écran, placez les modules fonctionnels requis aux emplacements corrects.

3. Compléter le circuit

Utilisez les connecteurs appropriés pour compléter le circuit et résoudre le puzzle, comme indiqué sur l'illustration.



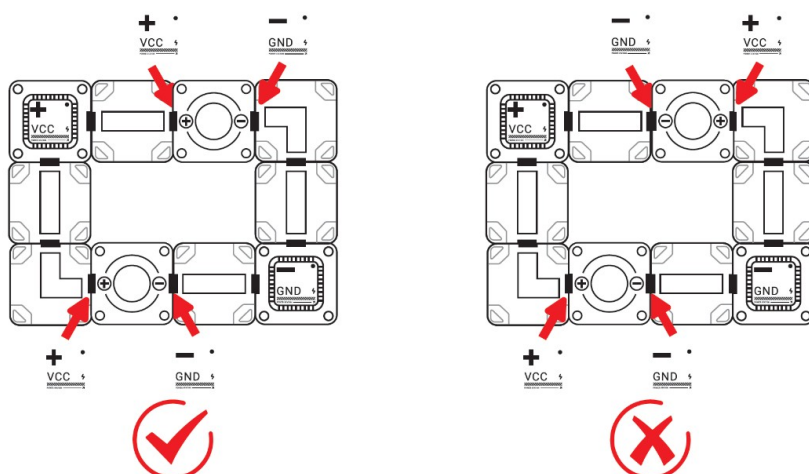
NOTES IMPORTANTES DE JEU



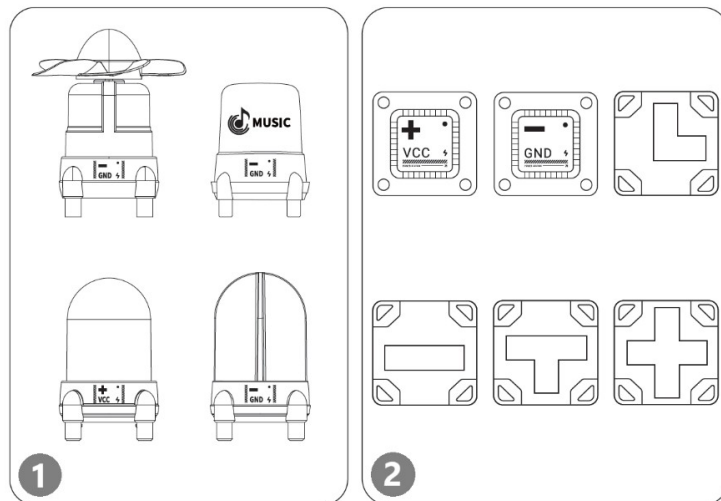
1. Lors de la mise en place des connecteurs, assurez-vous que les contacts en cuivre sont correctement alignés afin de créer une connexion électrique fiable.
- A. **Orange** : modules pôle positif et pôle négatif
 - B. **Blanc** : modules fonctionnels

Connexions positives et négatives

Les bornes positives doivent être reliées aux bornes positives des modules, et les bornes négatives doivent être reliées aux bornes négatives des modules.



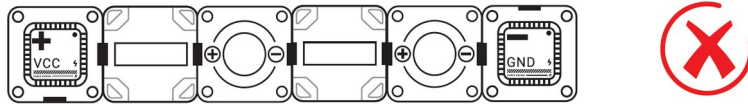
Connexions en série et en parallèle



1. **Connexions en parallèle uniquement** : module lumineux, module RGB, module ventilateur, module musical
2. **Connexions en série uniquement** : module pôle positif, module pôle négatif, connecteur en L, connecteur en T, connecteur droit, connecteur en croix (+)

Notes importantes

- Les modules fonctionnels (lumière, RGB, ventilateur et module musical) ne doivent pas être connectés directement entre eux. Cela interrompra le flux de courant et empêchera les modules de fonctionner correctement.



- Ne connectez pas les connecteurs directement entre le module pôle positif et le module pôle négatif. Cela créera un court-circuit. Les connecteurs doivent toujours être utilisés avec des modules fonctionnels.
- Ne démontez ni ne modifiez aucun module. Les modifications non autorisées peuvent provoquer une surchauffe, un dysfonctionnement ou des dommages permanents.

Vous pouvez trouver les solutions de tous les puzzles en scannant le code QR ci-dessous.



INSTRUCTIONS POUR LE RECYCLAGE ET LA MISE AU REBUT :



Ce label signifie que le produit ne peut pas être éliminé avec les autres déchets ménagers dans l'UE. Afin d'éviter tout dommage potentiel à l'environnement ou à la santé humaine dû à une élimination incontrôlée des déchets, il convient de recycler le produit de manière responsable afin de promouvoir le développement durable. Recyclez de manière responsable afin de promouvoir l'utilisation durable des ressources matérielles. Si vous souhaitez retourner un appareil usagé, utilisez le système de dépôt et de collecte ou contactez le détaillant chez qui vous avez acheté le produit. Le détaillant peut accepter le produit en vue d'un recyclage respectueux de l'environnement.



Une déclaration du fabricant attestant que le produit est conforme aux exigences des directives européennes applicables.

DE: SPARKTOY – BENUTZERHANDBUCH

PRODUKTSPEZIFIKATIONEN

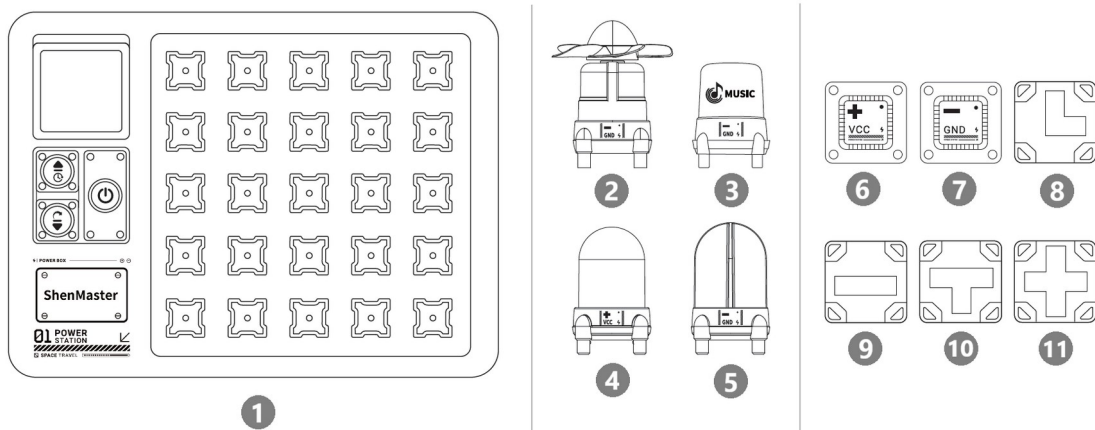
Produktmodell: 9911A

Batterie: Li-ion 3,7 V, 500 mAh, 1,85 Wh

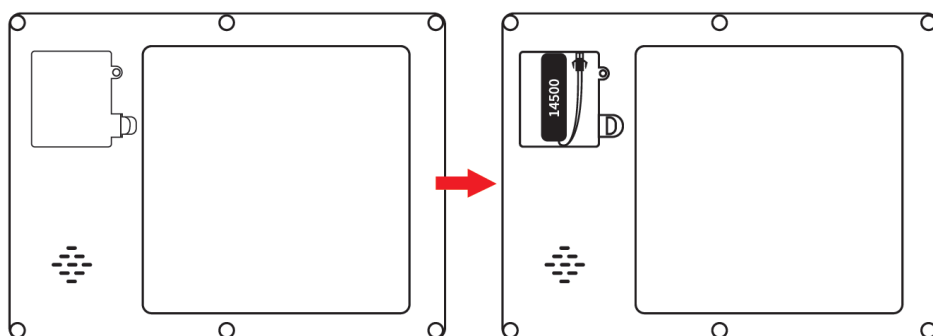
Ladeeingang: 5 V, 2 A (USB)

Empfohlenes Alter: 3+

PACKUNGSGEHALT



BATTERIEINFORMATIONEN

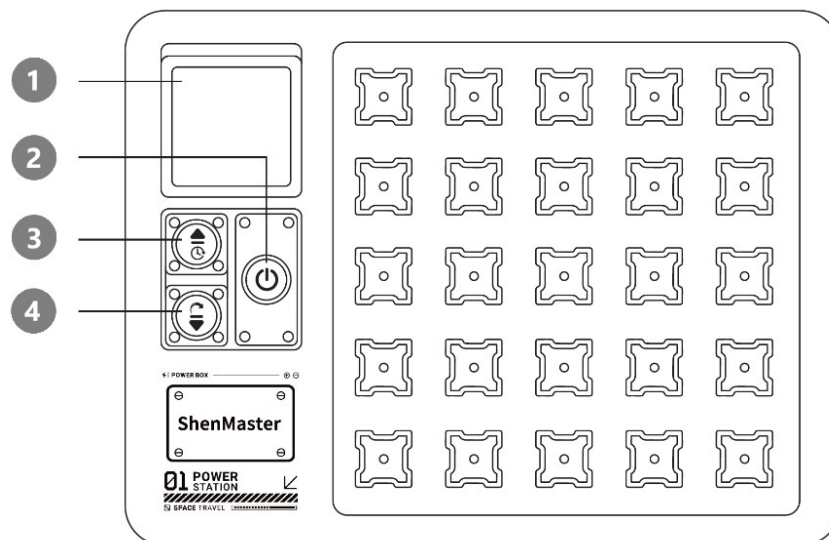


1. Das Produkt ist mit einem wiederaufladbaren 14500-Lithium-Ionen-Akku mit einer Nennspannung von 3,7 V und einer Nennkapazität von 500 mAh ausgestattet.
2. Das Gerät schaltet sich nach 30 Minuten Inaktivität automatisch aus.
3. Wenn die Batteriespannung unter 3,3 V fällt, gibt das Gerät einen Warnton aus und schaltet sich automatisch aus. Entfernen Sie den Akku und laden Sie ihn vor der weiteren Verwendung auf.
4. Während des Ladevorgangs leuchtet die USB-Ladeanzeige rot. Die Anzeige erlischt, wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist. Verwenden Sie zum Laden eine standardmäßige 5-V-USB-Stromquelle.

Sicherheitshinweise zur Batterie

- Das Produkt verwendet einen austauschbaren wiederaufladbaren 3,7-V-Lithium-Ionen-Akku.
- Das Produkt verwendet eine 5-V-DC-Ladeschnittstelle. Verwenden Sie keine Stromversorgung mit höherer Spannung.
- Schließen Sie die Stromanschlüsse nicht kurz.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen geladen werden.
- Dieses Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
- Verwenden Sie nur empfohlene Netzadapter oder Transformatoren. Netzadapter und Transformatoren gelten nicht als Bestandteil des Spielzeugs. (Ein USB-Ladekabel ist enthalten.)
- Dieses Produkt enthält elektronische Komponenten und darf nicht in Wasser getaucht oder in feuchten Umgebungen verwendet werden. Reinigen Sie oberflächlichen Schmutz mit einem sauberen, weichen, trockenen Tuch.
- Überprüfen Sie regelmäßig Kabel, Verbinder, Gehäuse und alle Komponenten auf Anzeichen von Beschädigungen. Wenn Schäden oder Auffälligkeiten festgestellt werden, stellen Sie die Verwendung ein, bis das Produkt ordnungsgemäß repariert wurde.

ÜBERSICHT DER BEDIENELEMENTE



1. Display
2. Ein-/Bestätigungs-/Starttaste
3. Taste Vorheriges Level / Timer
4. Taste Nächstes Level / Zurück
5. Position OFF
6. Position ON

Funktionen der Bedienelemente

- **Einschalten:** Halten Sie die Ein-/Aus-Taste gedrückt. Ein Startton wird abgespielt und das Display wird aktiviert.
 - **Ausschalten:** Wenn das Gerät eingeschaltet ist, halten Sie die Ein-/Aus-Taste gedrückt, um das Gerät auszuschalten. Das Gerät schaltet sich außerdem nach 30 Minuten Inaktivität automatisch aus.
 - **Stummmodus:** Halten Sie gleichzeitig die Tasten Vorheriges Level und Nächstes Level gedrückt, um den Stummmodus zu aktivieren oder zu deaktivieren.
 - **Zeit-Challenge-Modus:** Halten Sie die Taste Vorheriges Level / Timer gedrückt, um den Zeit-Challenge-Modus aufzurufen.
 - **Levelauswahl:** Halten Sie die Taste Nächstes Level / Zurück gedrückt, um ein beliebiges Level von 1 bis 50 auszuwählen.
-

SPIELMODI

1. Normalmodus

Folgen Sie den auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen, um die erforderlichen Module zu platzieren. Verwenden Sie anschließend die Verbinder, um den Stromkreis korrekt zu schließen und das Level zu bestehen.

2. Zeit-Challenge-Modus

Schließen Sie den Stromkreis innerhalb der vorgegebenen Zeit korrekt, um das Level zu bestehen. Alle Level können im Zeit-Challenge-Modus gespielt werden. Während der Challenge werden Countdown-Erinnerungstöne abgespielt.

Normalmodus

Im Normalmodus bleibt das Display auf dem aktuell ausgewählten Level.

Nachdem der Stromkreis geschlossen wurde, drücken Sie kurz die Ein-/Aus-Taste, um Ihre Lösung zu überprüfen. Wenn ein Erfolgston abgespielt wird, wurde das Level korrekt abgeschlossen, der Stromkreis wird mit Strom versorgt und die Module funktionieren normal.

Zeit-Challenge-Modus

1. Nach dem Aufrufen des Zeit-Challenge-Modus drücken Sie kurz die Ein-/Aus-Taste, um die Challenge zu starten. Ein Countdown von 300 Sekunden beginnt.
2. Nachdem der Stromkreis geschlossen wurde, drücken Sie kurz die Ein-/Aus-Taste, um Ihre Lösung zu bestätigen.
3. Wenn die Lösung falsch ist, erscheint eine Fehlermeldung und das Display bleibt auf dem aktuellen Level. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten Vorheriges Level und Nächstes Level, um es erneut zu versuchen.
4. Wenn die Challenge erfolgreich abgeschlossen wurde, wird ein Erfolgston abgespielt, der Stromkreis wird mit Strom versorgt und alle Module funktionieren normal. Das Display zeigt anschließend Ihre Abschlusszeit an.

Der Zeit-Challenge-Modus umfasst einen Gesamt-Countdown von 300 Sekunden. Alle 60 Sekunden wird ein Erinnerungston abgespielt:

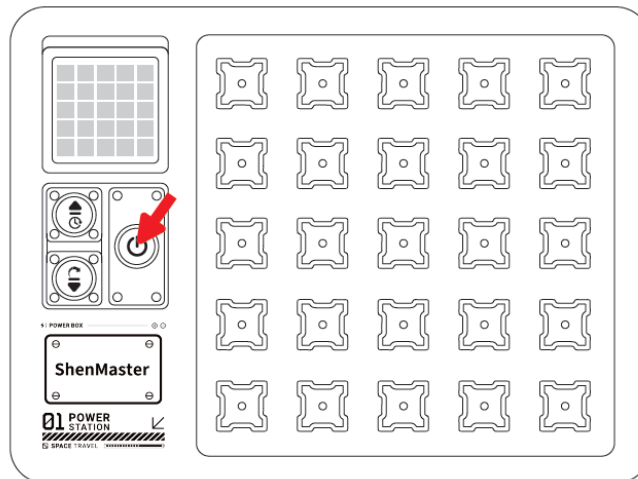
- 1 Erinnerung bei 60 Sekunden
- 2 Erinnerungen bei 120 Sekunden
- 3 Erinnerungen bei 180 Sekunden
- 4 Erinnerungen bei 240 Sekunden

Wenn das Zeitlimit überschritten wird, gilt die Challenge als fehlgeschlagen. Das Gerät schaltet sich nach 30 Minuten Inaktivität automatisch aus.

SPIELBEISPIEL

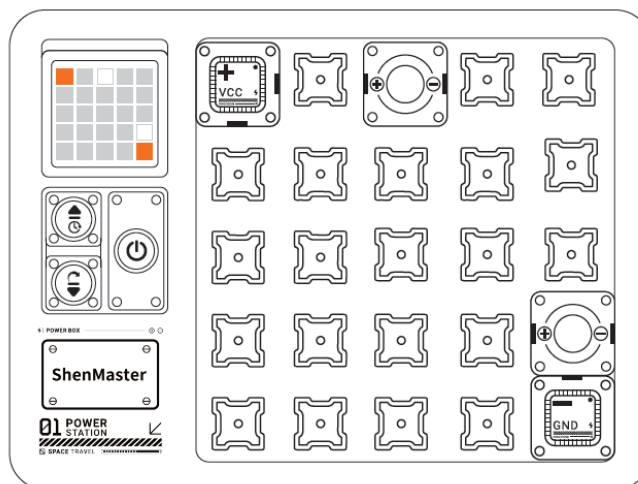
1. Spiel starten

Halten Sie die Ein-/Aus-Taste gedrückt, um das Gerät einzuschalten. Verwenden Sie die Tasten Vorheriges Level und Nächstes Level, um ein Level auszuwählen.



2. Module platzieren

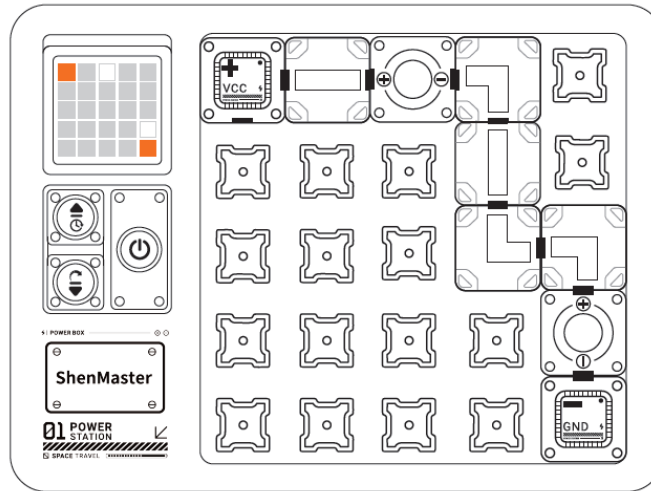
Platzieren Sie das Pluspol-Modul und das Minuspol-Modul auf dem Brett. Ihre Positionen bleiben für alle Level fest.



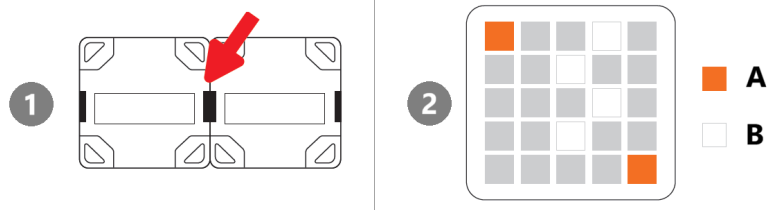
Platzieren Sie anhand der auf dem Display angezeigten Positionsanzeigen die erforderlichen Funktionsmodule an den richtigen Stellen.

3. Stromkreis schließen

Verwenden Sie die passenden Verbinder, um den Stromkreis zu schließen und das Rätsel zu lösen, wie in der Abbildung gezeigt.



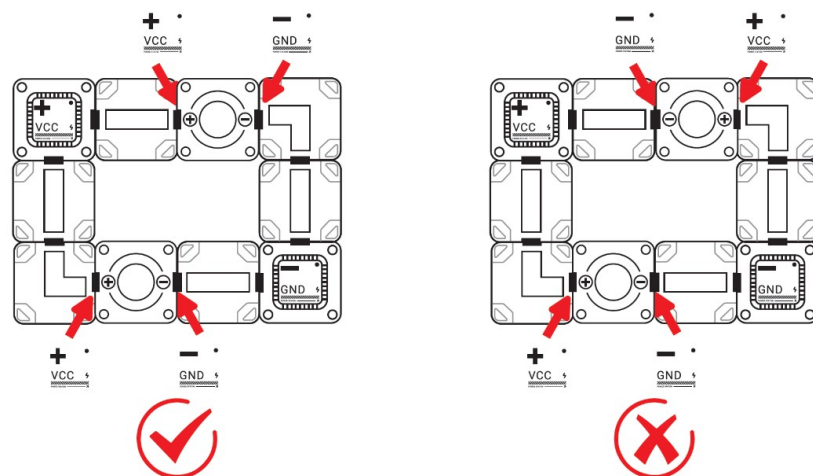
WICHTIGE SPIELHINWEISE



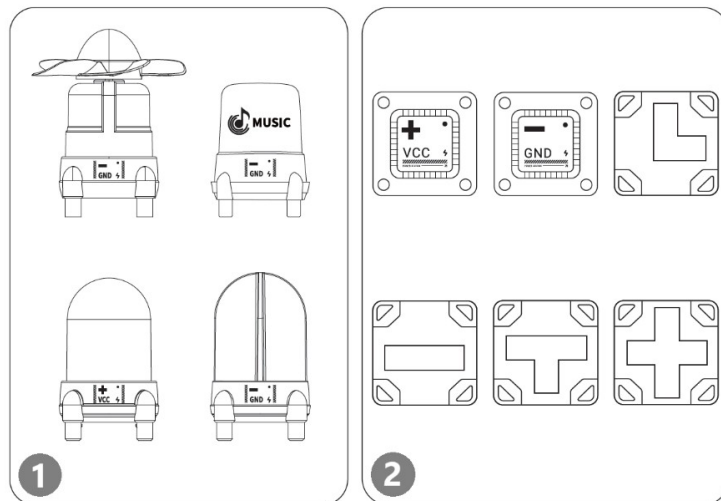
1. Achten Sie beim Platzieren der Verbinder darauf, dass die Kupferkontakte korrekt ausgerichtet sind, um eine zuverlässige elektrische Verbindung herzustellen.
 - A. **Orange:** Pluspol- und Minuspol-Module
 - B. **Weiß:** Funktionsmodule

Positive und negative Verbindungen

Positive Anschlüsse müssen mit positiven Anschlüssen an den Modulen verbunden werden, und negative Anschlüsse müssen mit negativen Anschlüssen an den Modulen verbunden werden.



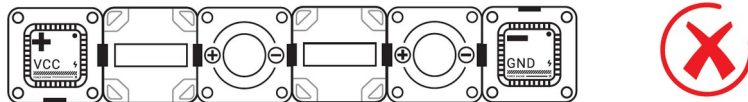
Reihen- und Parallelschaltungen



1. **Nur Parallelschaltungen:** Lichtmodul, RGB-Modul, Lüftermodul, Musikmodul
2. **Nur Reihenschaltungen:** Pluspol-Modul, Minuspol-Modul, L-Verbiner, T-Verbiner, gerader Verbiner, Kreuzverbiner (+)

Wichtige Hinweise

- Funktionsmodule (Licht, RGB, Lüfter und Musikmodul) dürfen nicht direkt miteinander verbunden werden. Dadurch wird der Stromfluss unterbrochen und die Module funktionieren nicht korrekt.



- Verbinden Sie keine Verbiner direkt zwischen dem Pluspol-Modul und dem Minuspol-Modul. Dies führt zu einem Kurzschluss. Verbiner müssen immer zusammen mit Funktionsmodulen verwendet werden.
- Zerlegen oder verändern Sie kein Modul. Unbefugte Änderungen können Überhitzung, Fehlfunktionen oder dauerhafte Schäden verursachen.

Lösungen für alle Rätsel finden Sie durch Scannen des untenstehenden QR-Codes.



ANLEITUNGEN ZUR RECYCLING UND ENTSORGUNG:



Dieses Label bedeutet, dass das Produkt nicht wie üblicher Haushaltsmüll in der gesamten EU entsorgt werden darf. Um mögliche Schäden an der Umwelt oder der menschlichen Gesundheit durch unkontrollierte Abfallentsorgung zu verhindern. Recyceln Sie verantwortungsbewusst, um die nachhaltige Nutzung von Materialressourcen zu fördern. Wenn Sie ein gebrauchtes Gerät zurückgeben möchten, verwenden Sie das Abgabesystem oder wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Produkt gekauft haben. Der Händler kann das Produkt umweltfreundlich recyceln.



Eine Erklärung des Herstellers, dass das Produkt den Anforderungen der geltenden EU-Richtlinien entspricht.