

NL: SPARKTOY - GEBRUIKERSHANDLEIDING

PRODUCTSPECIFICATIES

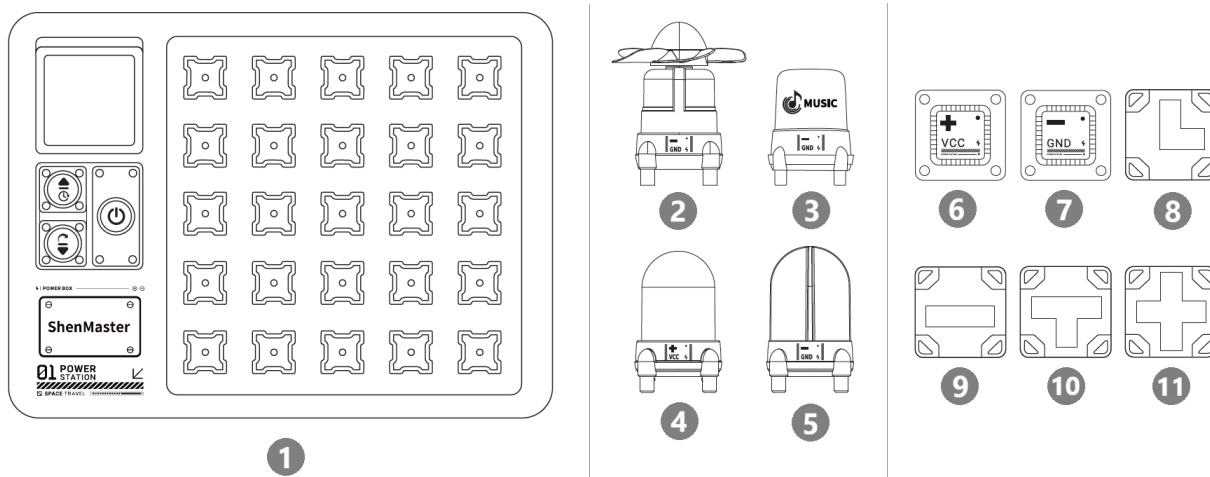
Productmodel: 9911A

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

Laadingang: 5 V, 2 A (USB)

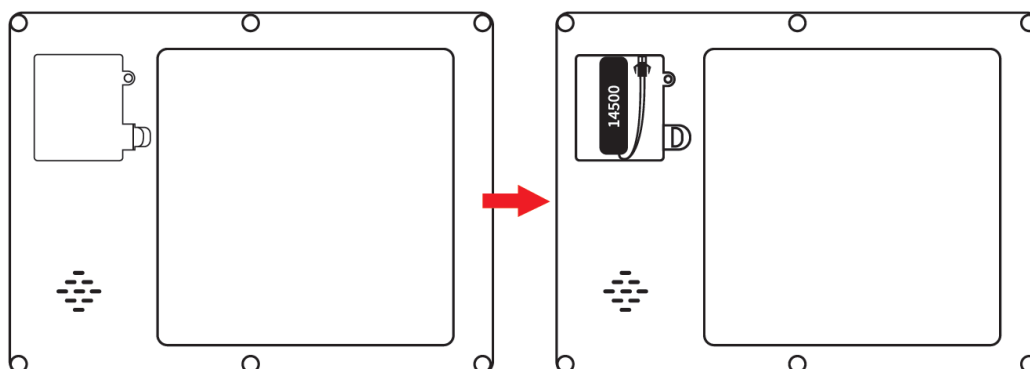
Aanbevolen leeftijd: 3+

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

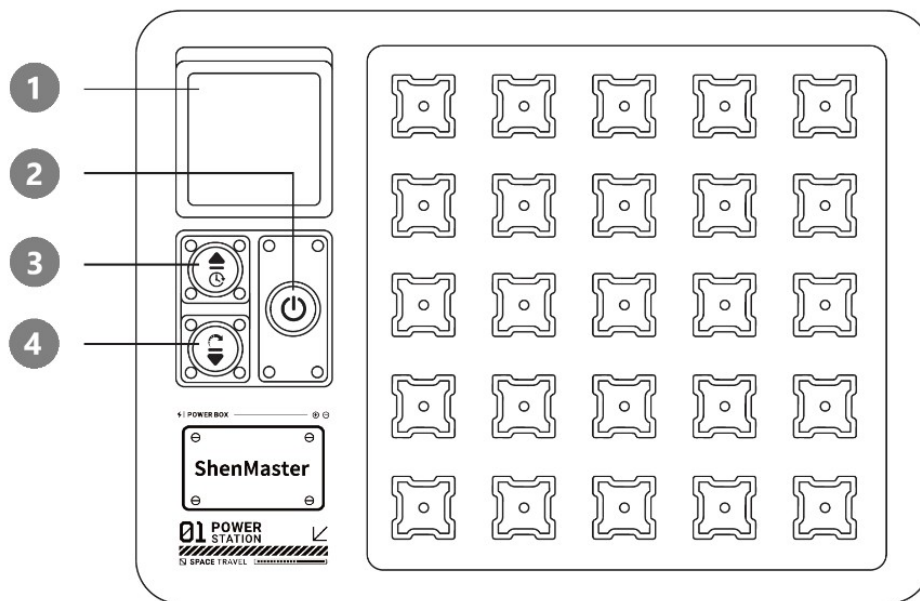


1. Het product is uitgerust met een oplaadbare 14500 lithium-ionbatterij met een nominale spanning van 3,7 V en een nominale capaciteit van 500 mAh.
2. Het apparaat schakelt automatisch uit na 30 minuten inactiviteit.
3. Wanneer de batterijspanning onder 3,3 V daalt, geeft het apparaat een waarschuwingstoon 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:

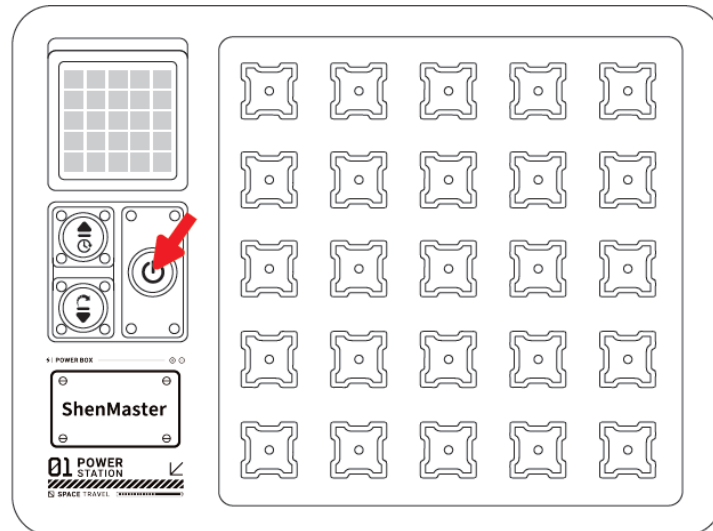
- 1 herinnering bij 60 seconden
- 2 herinneringen bij 120 seconden
- 3 herinneringen bij 180 seconden
- 4 herinneringen bij 240 seconden

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

SPELVOORBEELD

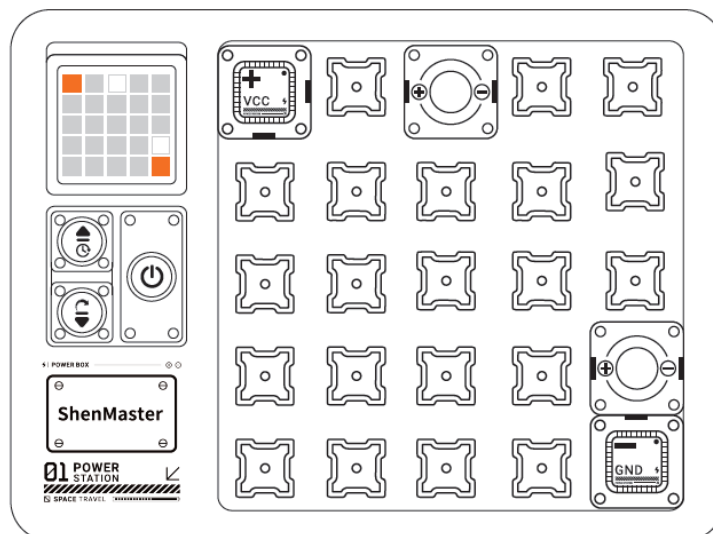
1. Start het spel

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

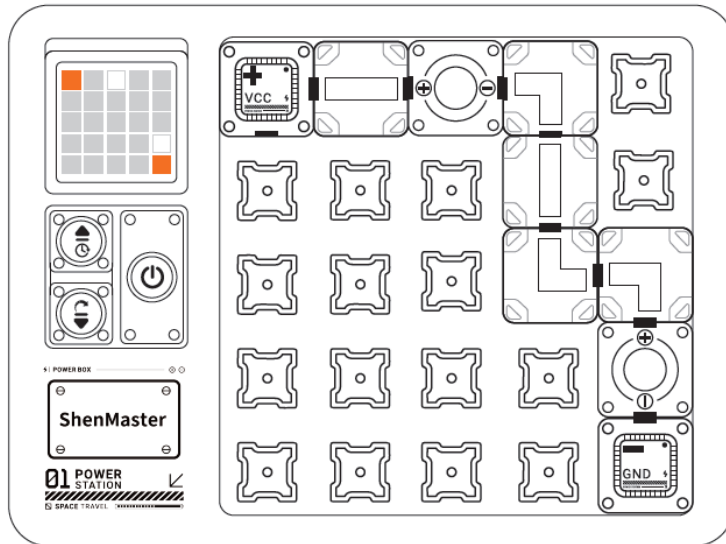
Plaats de positieve-poolmodule en de negatieve-poolmodule op het bord. Hun posities blijven voor alle niveaus vast.



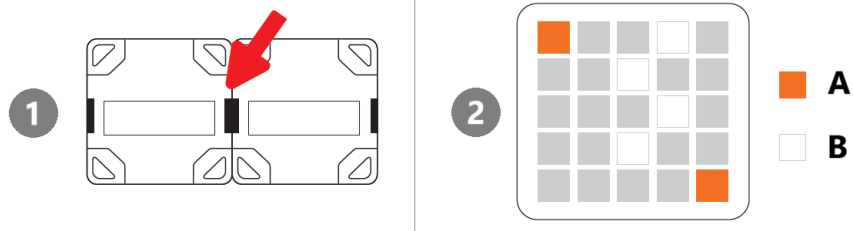
Gebruik de positie-indicatoren op het display om de vereiste functionele modules op de juiste plaatsen te zetten.

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

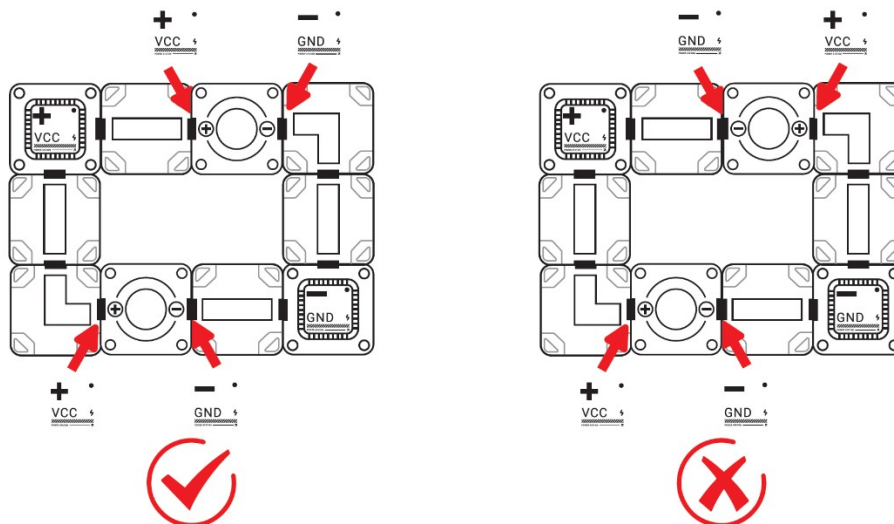


1. Zorg er bij het plaatsen van connectoren voor dat de koperen contacten correct zijn uitgelijnd om een betrouwbare elektrische verbinding te maken.

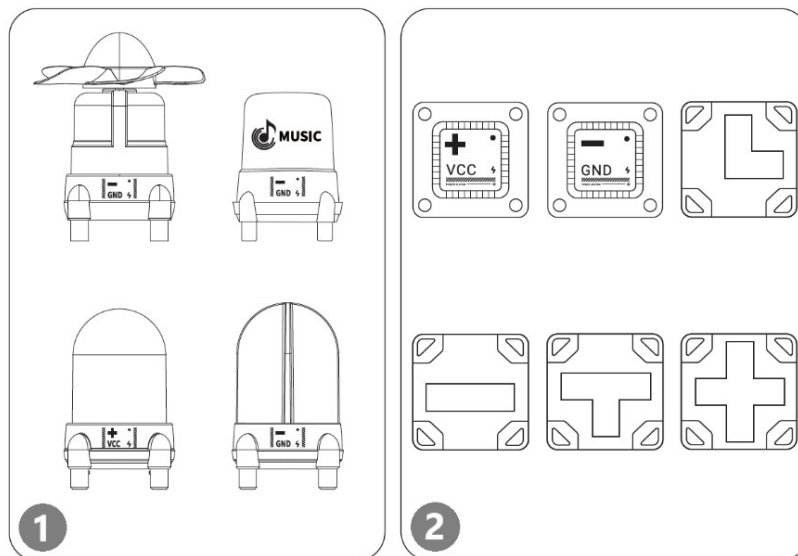
- A. **Oranje:** positieve- en negatieve-poolmodules
- B. **Wit:** functionele modules

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.



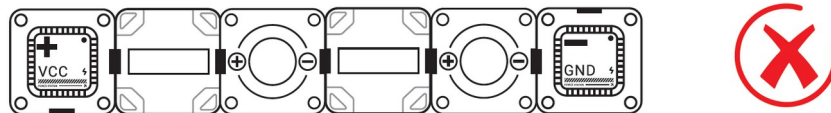
Serie- en parallelverbindingen



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.