

ELECTRONIC ARCADE SMASH-A-MOLE™

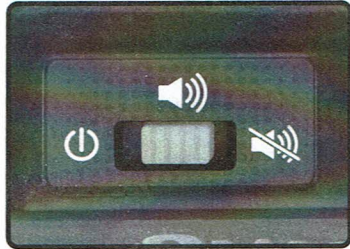


Diagram A

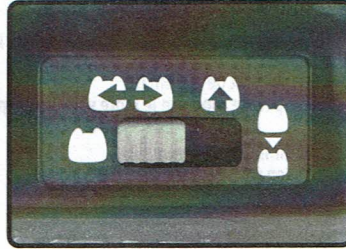


Diagram B

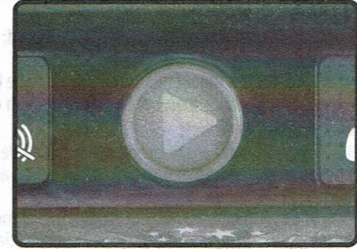


Diagram C

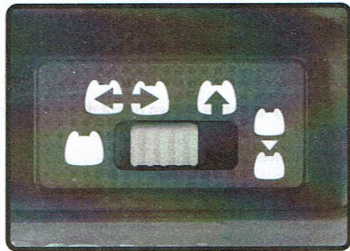


Diagram D

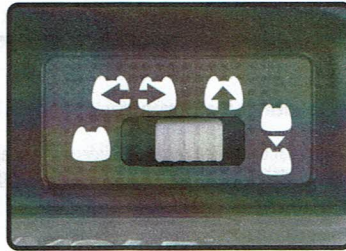


Diagram E

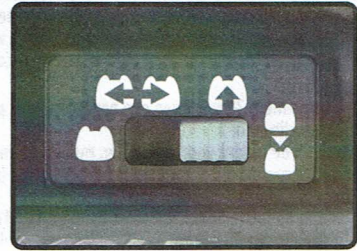


Diagram F

Belangrijke informatie over de batterij

BELANGRIJKE MEDEDELING - Lees dit eerst!

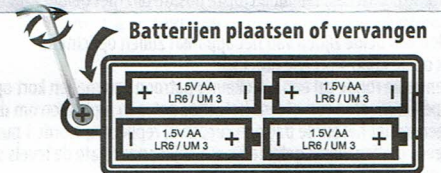
- Dit is een op batterijen werkend spel dat nieuwe batterijen nodig heeft voor optimale prestaties.
- Uiteindelijk zullen de batterijen in kracht afnemen, wat zal leiden tot veranderingen (degradatie) in de productfunctie.
- Als u een abnormale productfunctie opmerkt, merk dan op dat dit zeer waarschijnlijk wordt veroorzaakt door onvoldoende stroomtoevoer door zwakker wordende batterijen. Weakening batteries.
- Dit is een teken om de batterijen te vervangen of op te laden (indien oplaadbare batterijen worden gebruikt).
- Ga er niet van uit dat het product kapot of beschadigd is wanneer de functies veranderen. Meestal zal een nieuwe set batterijen het probleem oplossen.
- Lees de instructiehandleiding zorgvuldig door voor informatie over de installatie van het product en de batterijinstallatie.

De batterijen installeren en vervangen:

1. Een volwassene dient de batterijen te plaatsen.
2. Schakel het speelgoed uit alvorens de batterijen te plaatsen.
3. Maak de schroeven los met behulp van een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen) om het batterijdeksel aan de achterkant van het product te openen.
4. Plaats/vervang de nieuwe batterijen in de juiste richting zoals aangegeven binnenin het batterijvak.
5. Sluit het batterijdeksel opnieuw en schroef het stevig dicht.

Instructies, vervanging en onderhoud van batterijen:

1. Wegwerpbatterijen mogen niet opgeladen worden.
2. Oplaadbare batterijen mogen alleen onder het toezicht van een volwassene worden opgeladen.
3. Haal oplaadbare batterijen uit het speelgoed voordat je ze oplaadt.
4. Installeer de batterijen volgens de juiste polariteit.
5. Haal gebruikte batterijen uit het speelgoed.
6. De voedingsklemmen mogen niet worden kortgesloten.
7. Gebruik alleen batterijen overeenkomstig het aanbevolen type.
8. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar.
9. Meng geen alkaline, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium).
10. Gooi batterijen weg op een veilige manier.
11. Gooi geen batterijen in vuur.
12. Verwijder de batterijen indien het speelgoed langere tijd niet gebruikt zal worden.



4 AA-batterijen van 1,5 V vereist,
niet meegeleverd.

Inhoud

1 mollenmep-apparaat • 2 hamers • 1 stickervellen • instructies

Aan de slag

Voordat het apparaat voor de eerste keer wordt gebruikt, moet een volwassene de volgende stappen doorlopen.

1. Controleer of het apparaat uit staat.
2. Haal het batterijklepje los en plaats 4 AA-batterijen van 1,5 V (niet meegeleverd).
3. Plaats het batterijklepje terug.
4. Breng de stickerlabels aan op de spelunit. Gebruik de afbeeldingen op de verpakking als referentie voor de posities van de labels.

Je bent nu klaar om te spelen

1. Gebruik een stevig, plat en horizontaal oppervlak.
2. Zet de stroomschakelaar in de middelste positie - geluid aan (🔊) of de positie rechts - geluid uit (🔇) (zie afb. A).
3. Kies een spelmodus: Positie 1 (👤) - 1 speler / positie 2 (👤👤) - 2 spelers / positie 3 (👤👤👤) - Master voor 1 speler / positie 4 (👤) - Memory.

Verschillende manieren om te spelen

Modus 1 - 1 speler:

- Het doel van het spel is om binnen 30 seconden een bepaald aantal punten te halen om door te gaan naar het volgende level, zonder 3 fouten te maken (want dan is het game over) in die ronde. Het uiteindelijke doel is om alle 10 de levels te halen.
- Schakel het apparaat in zodat de mollen op het spelbord voor speler 1 naar je toe wijzen.
- Pak een hamer uit de spelbasis.
- Zet de stroomschakelaar in de juiste positie om met geluid AAN of met geluid UIT te spelen (zie afb. A).
- Zet de schakelaar voor spelmodus op positie 1 (●) - 1 speler (zie afb. B).
- Druk op de knop start (zie afb. C).
- Alle mollen lichten even op en daarna start een timer met 3 seconden aftellen.
- Je begint op niveau 1 (getoond op het rechter scorebord) en een puntentotaal van 10 (getoond op het linker scorebord).
- Er zullen willekeurig mollen oplichten, aan slechts één kant van het apparaat, die je dan neer moet meppen!
- Elke keer dat je erin slaagt een mol neer te meppen, wordt er 1 punt afgetrokken.
- Als je de 0 bereikt, ga je door naar level 2.
- Bij elke level dat je haalt, wordt het puntentotaal met 3 verhoogd; level 2: 15 punten, level 3: 18 punten, level 4: 21 punten, level 5: 24 punten, enz.
- Je hebt slechts 30 seconden per level!
- Het spel gaat door totdat je 3 fouten maakt in 1 ronde, of als je de 0 niet haalt voordat de tijd om is.
- Aan het einde van het spel knippert het scorebord om je score van de laatst gespeelde ronde en je score van alle gespeelde rondes bij elkaar opgeteld weer te geven.

Modus 2 - spel voor twee spelers (versus):

- Het doel van het spel is je tegenstander te overtreffen voor het einde van de tijdslimiet van 60 seconden.
- De spelers zitten tegenover elkaar, elk met het gezicht naar mollen aan weerszijden van het apparaat.
- Elke speler pakt een hamer uit de spelbasis.
- Zet de stroomschakelaar in de juiste positie om met geluid AAN of met geluid UIT te spelen (zie afb. A).
- Zet de schakelaar voor spelmodus op positie 2 (●●) - 2 spelers (zie afb. D).
- Druk op de knop start (zie afb. C).
- Alle mollen lichten even op en daarna start een timer met 3 seconden aftellen.
- De spelers hebben 60 seconden de tijd om zoveel mogelijk mollen neer te meppen.
- Spelers verdienen 1 punt voor elke verlichte mol die ze raken. Wees voorzichtig – als een speler een mol raakt die niet verlicht is, krijgt hij een strafpunt.
- De speler met het hoogste aantal punten aan het eind van de 60 seconden wint het spel!

Modus 3 - Master voor 1 speler:

- Het doel van het spel is om binnen 30 seconden een bepaald aantal punten te halen om door te gaan naar het volgende level, zonder 3 fouten te maken (want dan is het game over) in die ronde. Het uiteindelijke doel is om alle 10 de levels te halen.
- Het spel is vergelijkbaar met de modus voor één speler, met als extra uitdaging dat de mollen aan beide zijden van het apparaat oplichten.
- Draai het apparaat zo dat de mollen horizontaal tegenover je zitten (links en rechts), want je zult beide kanten moeten gebruiken.
- Pak een hamer uit de spelbasis.
- Zet de stroomschakelaar in de juiste positie om met geluid AAN of met geluid UIT te spelen (zie afb. A).
- Zet de schakelaar voor spelmodus op positie 3 (●●●) - Master, 1 speler (zie afb. E).
- Druk op de knop start (zie afb. C).
- Alle mollen lichten even op en daarna start een timer met 3 seconden aftellen.
- Volg de regels voor het spel met 1 speler nrs 8-15.

Modus 4 - Memory:

- Draai het apparaat zo dat de mollen horizontaal tegenover je zitten (links en rechts), want je zult beide kanten moeten gebruiken.
- Pak een hamer uit de spelbasis.
- Zet de stroomschakelaar in de juiste positie om met geluid AAN of met geluid UIT te spelen (zie afb. A).
- Zet de schakelaar voor spelmodus op positie 4 (●●●●) - Memory (zie afb. F).
- Mollen aan beide zijden van het apparaat zullen oplichten.
- Druk op de knop start (zie afb. C).
- Tijdens elke ronde zal een willekeurig patroon van mollen kort oplichten gedurende 0,5 seconden, één voor één.
- De spelers moeten vervolgens hetzelfde patroon repliceren om door te gaan met het spel.
- Als een speler hetzelfde patroon succesvol repliceert, wordt 1 punt toegekend voor elke correcte mol die is neergemept en gaat de speler door naar het/de volgende level/reeks.
- De reeks mollen wordt geleidelijk moeilijker naarmate de levels stijgen.
- 1 foutje en het is game over.

Probleemoplossing en veelgestelde vragen

Het product gaat niet aan.

- Controleer of de schakelaar op de juiste positie voor 'aan' staat.
- Controleer of de batterijen op de juiste manier zijn geplaatst. Neem ook het gedeelte 'Belangrijke informatie over de batterij' in deze handleiding door.
- Vervang de batterijen door nieuwe exemplaren als het speelgoed nog steeds niet werkt.

Het apparaat is niet stabiel.

- Controleer of het apparaat op een plat en vlak oppervlak staat.

Er worden geen punten toegekend na het meppen van een mol.

- Als de mollen niet volledig of onder een hoek worden geraakt, is het mogelijk dat er geen score wordt geregistreerd.
- Probeer de mollen recht naar beneden te slaan om een score te laten registreren.
- Als het apparaat blijft haperen, kan dit een teken zijn dat de batterijen leegraken. Vervang de batterijen door nieuwe om dit te verhelpen.

De timer, het scorebord, de geluidseffecten en/of de muziek beginnen abnormaal te werken.

- Als de scorefunctie of de timer niet naar behoren werken of als het product vanzelf uitgaat of wordt gereset, is dit waarschijnlijk een teken dat de batterijen (bijna) leeg zijn en moeten worden vervangen.
- Veranderingen in de muziek of de geluidseffecten zijn ook een indicatie van het leegraken van de batterijen, die dan niet genoeg vermogen hebben om alle functies te leveren.
- Vervang de batterijen door nieuwe exemplaren om dit te verhelpen. Het wordt aanbevolen om alkalinebatterijen te gebruiken voor betere prestaties.

Informatie voor de klant

Te bewaren informatie.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen.
De kleuren en inhoud kunnen afwijken van de weergegeven foto's.
Verwijder alle klemmen alvorens het speelgoed aan het kind te geven!



- Het AEEA-symbool, als dit aanwezig is, geeft aan dat het item elektrische onderdelen bevat die gescheiden moeten worden ingezameld en afgevoerd.
- Voer elektrisch of elektronisch afval nooit af bij het huishoudelijk afval. Dergelijk afval moet apart worden ingezameld en afgevoerd.
- Maak gebruik van beschikbare inzamelings- en recyclingsystemen binnen uw gemeente. Neem indien nodig contact op met uw gemeente of het verkooppunt om te weten te komen wat de mogelijkheden zijn.
- Elektrische en elektronische apparatuur bevat gevaarlijke substanties die, wanneer ze op onjuiste wijze worden afgevoerd, in het milieu terecht kunnen komen. Dit kan bijdragen aan bodem- en waterverontreiniging, hetgeen een risico vormt voor de gezondheid en een bedreiging voor de natuur.
- Het is belangrijk dat consumenten controleren of elektrisch of elektronisch afval kan worden hergebruikt om te voorkomen dat het naar de vuilstort of verbrandingsoven gaat zonder enige vorm van behandeling.



ambassador

Geproduceerd door:
Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.,
Room 601, 6/F, Perfect Industrial Building,
31 Tai Yau Street, San Po Kong,
Kowloon, Hong Kong
VERVAARDIGD IN CHINA

Voor informatie over het product, ontbrekende of kapotte onderdelen en andere kwesties en vragen kunt u contact met ons opnemen via de Klantenservice op onze website www.ambassadorgames.com of door een e-mailje te sturen aan support@merchantambassador.com

ambassador™ en ELECTRONIC ARCAD SMASH-A-MOLE™ zijn handelsmerken van Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.
Alle rechten voorbehouden.

WAARSCHUWING!

