

4 GAMES
IN 1

TÄP IT!

DAS MEGA HIGTECH ACTION GAME
FÜR 1-8 SPIELER



8+



HCM
KINZEL



Einführung

Tap It ist ein mega Hightech Action Game. Es ist schnell, herausfordernd und macht jede Menge Spaß mit 4 verschiedenen Spielvarianten.

Vorbereitungen

Es gibt vor Spielbeginn ein paar Dinge zu beachten: Stellt sicher, dass ausreichend Platz vorhanden ist, um die Buzzer mit Abstand aufzustellen und euch frei bewegen zu können. Die Buzzer können, bis zu fünf Meter weit voneinander entfernt, positioniert werden.

Der Master-Buzzer

Tap It hat zwei verschiedene Arten von Buzzer im Spiel. Zum einen den Master-Buzzer und dann drei weitere Standard-Buzzer. Bevor ihr anfängt zu spielen, müssen alle Buzzer miteinander synchronisiert werden:



Schaltet den Master-Buzzer ein, indem ihr den Schalter am Boden in den gewünschten Spielmodus schiebt.



Schaltet alle anderen Buzzer durch den Schalter auf der Unterseite an. Alle Buzzer sollten nun blau blinken. Die Buzzer befinden sich dann im Wartemodus.



Bei TAP IT wird jedem Spieler eine Farbe zugeordnet. Die Farben der Buzzer sind im ständigen Wechsel. Die Spieler müssen immer dann auf einen Buzzer drücken, wenn die eigene Farbe aufleuchtet.

TAP IT spielen!

Schritt 1: Schiebt für Tap It den Schalter am Master-Buzzer auf Position 1. Wählt aus, wie viele Spieler mitspielen. Dazu drückt ihr so oft auf den Master-Buzzer, wie es Spieler gibt. Bei jedem Drücken leuchten die Buzzer in einer bestimmten Farbe auf. Jede Farbe steht für einen Spieler. Spielt ihr zum Beispiel mit 3 Spielern, benötigt ihr 3 verschiedene Farben und müsst dafür 3x den Master-Buzzer drücken.

Schritt 2: Nachdem ihr die Anzahl der Spieler ausgewählt habt, wartet ihr bis die Buzzer aufhören zu blinken. Ihr hört dann einen Signalton, der den Start des Spiels anzeigen.

Schritt 3: Das Spiel beginnt damit, dass die Buzzer in verschiedenen Farben aufleuchten. Jeder Spieler sollte nun auf die Buzzer, mit der zugeordneten Farbe, drücken. Z.B. Spieler 1 ist blau, Spieler 2 ist rot usw.

TAP IT gewinnen!

Die Buzzer zeigen nach jeder Spielrunde den Gewinner an, indem die Farbe, die am meisten gebuzzert wurde, aufleuchtet und ein Signalton zu hören ist.

Spielertipp: Die Buzzer können auf einem Tisch stehen oder weit voneinander entfernt aufgestellt werden (bis zu 5 Meter vom Master-Buzzer!).

Spield Tap It und Switch mit bis zu 8 Spielern.

Die Anzahl der Spieler wird durch die Anzahl der Farben, nicht durch die Anzahl der Buzzer bestimmt.



Memo ist ein klassisches Spiel in neuer Form, dass das Gedächtnis in Schwung bringt. Bei Memo leuchten die Buzzer nacheinander in einer bestimmten Reihenfolge auf. Nach jeder Sequenz kommt ein weiterer Schritt dazu. Die Herausforderung ist den aufleuchtenden Farben auf den Buzzern zu folgen und die Reihenfolge korrekt zu wiederholen.

jeder Sequenz kommt ein weiterer Schritt dazu. Die Herausforderung ist den aufleuchtenden Farben auf den Buzzern zu folgen und die Reihenfolge korrekt zu wiederholen.

Memo spielen!

Schritt 1: Schiebt den Schalter am Boden des Master-Buzzers auf die Position 3. Wählt aus, wie viele Spieler spielen werden. Dazu drückt ihr den Master-Buzzer. Bei jedem Drücken leuchten die Buzzer in einer bestimmten Farbe auf. Jede Farbe steht für einen Spieler.

Schritt 2: Nachdem ihr die Anzahl der Spieler ausgewählt habt, wartet ihr, bis die Buzzer aufhören zu blinken. Ihr hört dann einen Signalton, der den Start des Spiels anzeigen.

Schritt 3: Der Startspieler versucht sich die Abfolge der aufleuchtenden Buzzer zu merken und durch Drücken der Buzzer die Reihenfolgen zu wiederholen. Nach jeder korrekt wiederholten Sequenz kommt ein weiterer Schritt dazu.

Schritt 4: Macht der Spieler einen Fehler ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Buzzer blinken dann in der Farbe des Spielers auf.

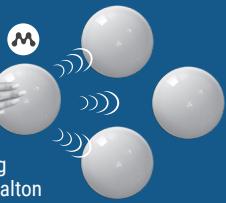
Memo gewinnen!

Der Spieler, der sich die längste Abfolge merken konnte, gewinnt. Die Buzzer zeigen den Gewinner an, indem die Farbe des Gewinners aufleuchtet und einen Signalton zu hören ist.



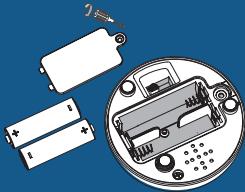
Synchronisierung

Drückt nun lange auf den Master-Buzzer und hältet ihn gedrückt, bis alle anderen Buzzer gleichzeitig aufleuchten und ein lauter Signalton ertönt. Dies signalisiert, dass alle Buzzer miteinander synchronisiert wurden. Sobald alle Buzzer miteinander verbunden sind, könnt ihr mit dem Schalter am Master-Buzzer auch andere Spielvarianten auswählen.



Batterien

Entferne die Abdeckung von allen Buzzern wie abgebildet. Jeder Buzzer benötigt 2x AA Batterien.



Master Buzzer: Spielauswahl:

- 1 Tap It
- 2 Switch
- 3 Memo
- 4 Pong

Standard-Buzzer: An/Aus Schalter

Switch spielen!

Schritt 1: Schiebt den Schalter am Boden des Master-Buzzers auf Position 2. Wählt aus, wie viele Spieler teilnehmen. Dazu drückt ihr auf den Master-Buzzer. Bei jedem Drücken leuchten alle Buzzer in einer bestimmten Farbe auf. Jede Farbe steht für einen Spieler. Stellt die Buzzer in diesem Spielmodi voneinander entfernt auf.

Schritt 2: Nachdem die Anzahl der Spieler ausgewählt

Pong ist eine Art virtuelles Tischtennis, das mit zwei Spielern gespielt wird. Die Buzzer stehen in einer Reihe und jeder Spieler stellt sich an ein Ende der Buzzerlinie. Jeder Spieler steuert den Buzzer vor sich, welcher sich wie ein Schläger verhält, um das Licht vor und zurück zu schicken. Je länger gespielt wird, desto schneller und intensiver wird das Spiel.

Pong spielen!

Schritt 1: Schiebt den Schalter am Boden des Master-Buzzers auf die Position 4. Diesmal wird das Spiel automatisch für zwei Spieler eingerichtet.

Schritt 2: Die Buzzer beginnen nacheinander aufzuleuchten. Dies zeigt die Reihenfolge, in welcher die Buzzer angeordnet werden sollen. Wenn der erste Buzzer aufleuchtet, platziert ihn als Start-Buzzer am Anfang. Der nächste Buzzer blinkt. Nun stellt ihr diesen direkt vor den anderen Buzzer in einer geraden Linie auf. Blinkt der dritte Buzzer wird dieser in der Linie der anderen Buzzer aufgestellt, usw.



wurde, wartet ihr, bis die Buzzer aufhören zu blinken. Danach tönt ein Signalton, der den Start des Spiels anzeigen.

Schritt 3: Switch beginnt, wenn die Buzzer in den verschiedenen Farben aufleuchten. Ihr versucht nun so oft wie möglich auf die Buzzer zu drücken, die in eurer Farbe aufleuchten.

Schritt 4: Jedes Mal, wenn ein Buzzer gedrückt wird, ändert sich schlagartig die Farbe der anderen Buzzer. Achtet also genau darauf in welcher Farbe der Buzzer in dem Moment aufleuchtet.

Switch gewinnen!

Die Buzzer zeigen nach jeder Spielrunde den Gewinner an, indem die Farbe, die am meisten gebuzzert wurde, aufleuchtet und ein Signalton zu hören ist.

Spielertipp: Stellt die Buzzer weit voneinander entfernt auf (bis zu 5 Meter vom Master-Buzzer!). Das erhöht den Spaß und bringt euch richtig in Bewegung.

Schritt 3: Sobald alle Buzzer angeordnet sind, übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über einen Buzzer am Rand, Start- und End-Buzzer.

Schritt 4: Einer der beiden Buzzer am Ende der Reihe leuchtet auf. Durch Buzzern wird das Spiel nun gestartet.

Schritt 5: Das Spiel beginnt und die Lichtkugel bewegt sich zwischen den beiden Buzzern hin und her. Sobald es wieder den Buzzer am Ende erreicht hat, muss der Spieler den Buzzer drücken, um den Ball zurückzuschlagen.

Pong gewinnen!

Das Spiel läuft drei Runden. Wenn ein Spieler den Lichtball nicht zurückschlagen kann ist die erste Runde beendet und eine weitere Runde beginnt. Der Spieler, der zwei von den drei Runden gewinnen kann, gewinnt das Spiel. Die Buzzer zeigen den Gewinner an, indem die Farbe des Gewinners aufleuchtet und ein Signalton zu hören ist.

Drückt ein Spieler den Buzzer bevor die Lichtkugel ihn erreicht, blinken alle Buzzer in der Farbe des Spielers auf, der den Zeitpunkt verpasst hat.

Wird die Lichtkugel überhaupt nicht zurückgeschlagen, blinken die Buzzer in rot.

Mögliche Probleme die beim Set-Up auftauchen können:

Problem	Ursache	Lösung
Ein Buzzer wird nicht synchronisiert	Schwache Batterien	Ersetzen Sie die Batterien des nicht synchronisierten Buzzers
Beim Wechsel zu einem anderen Spiel wird noch der alte Spielmodus angezeigt	Der Schalter ist nicht komplett auf die Position verschoben	Schieben Sie den Schalter auf die exakte Position
Alle Buzzer sind aufgeleuchtet, danach ist nichts mehr passiert	Übertragungsfehler	Ersetzen Sie die Batterien des nicht synchronisierten Buzzers
Der Master-Buzzer synchronisiert sich nicht mit den anderen Buzzern	Schwache Batterien	Ersetzen Sie die Batterien des nicht synchronisierten Buzzers
Buzzer leuchten dunkler	Schwache Batterien	Ersetzen Sie die Batterien
Die Farbe der Buzzer ist anders	Schwache Batterien	Ersetzen Sie die Batterien
Der Ton ist schwach	Schwache Batterien	Ersetzen Sie die Batterien
Ein oder mehrere Buzzer werden nicht synchronisiert, oder funktionieren nicht korrekt	Übertragungsfehler	Schalten Sie die Buzzer aus und wieder ein und drücken Sie den Master-Buzzer erneut zur Synchronisation

Je mehr, desto besser

Im Spiel sind bereits vier Buzzer enthalten, mit denen Freunde und Familie eine tolle Zeit verbringen können. Doch die Buzzer können noch viel mehr. Der Master-Buzzer kann mit bis zu 23 weiteren Buzzern

verbunden werden - Für ein noch größeres Spielerlebnis! Folgt einfach dem gleichen Ablauf wie oben beschrieben, um die Buzzer zu verbinden. Stellt die weiteren Master-Buzzer aus den weiteren Spielen auf Position 1, sie funktionieren dann als Standard-Buzzer.

Batterie Warnungen:

Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.

Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Produkt entfernt werden.

Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden.

Mischen Sie keine Alkali-, Standard- (Zink-Kohle) oder wieder-aufladbaren Batterien.

Alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden.

Es dürfen nur Batterien des gleichen oder gleichwertigen Typs wie empfohlen verwendet werden.

Die Batterien sind mit der richtigen Polarität einzulegen.

Schwache Batterien sind aus dem Produkt zu entfernen.

Die Versorgungsanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Entsorgen Sie die Batterie(n) sicher.

Entsorgen Sie dieses Produkt nicht im Feuer. Die darin enthaltenen Batterien können explodieren oder auslaufen.

Hinweis:

Die Funktion des Produkts kann durch starke elektromagnetische Einflüsse gestört werden.

Wenn dies der Fall ist, setzen Sie das Produkt einfach zurück, um den normalen Betrieb wieder aufzunehmen.

1) Schieben Sie dazu den Schalter auf AUS und warten Sie 30 Sekunden, bevor Sie den Buzzer wieder einschalten.

2) Nehmen Sie die Batterien aus dem Buzzer heraus und drücken Sie den Buzzer 5 Sekunden lang nach unten, bevor Sie die Batterien austauschen.

Entspricht der Richtlinie 2014/53/EU

Art.-Nr.: 55153



ACHTUNG! Erstickungsgefahr. Enthält verschluckbare Kleinteile. **WARNING!** Small parts. Choking hazard! **AVERTISSEMENTS!** Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces. **AVVERTENZE!** Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.



4 GAMES
IN 1



TÄP IT!

THE SUPER HIGTECH ACTION GAME
FOR 1-8 PLAYER



8+



HCM
KINZEL

Introduction

Tap It is a super high-tech action game. It is fast, challenging and a lot of fun with 4 different game variations.

Preparations

There are a few things to consider before starting the game: Make sure that there is enough space to place the buzzers at a distance so that you can move freely. The buzzers can be positioned up to five meters apart.

The Master-Buzzer

Tap It has two different types of buzzer in the game. First the master buzzer and then three more standard buzzers.

Before you start playing, all buzzers have to be synchronized with each other:

Turn on the Master Buzzer by sliding the control switch on the floor to the desired play mode.

Turn on all other buzzers by sliding the switch on the bottom. All buzzers should now flash blue.

The buzzers are then in wait mode.



At TAP IT: each player is assigned a color. The colors of the buzzers are constantly changing. The players must press a buzzer whenever their own color lights up.

Play TAP IT!

Step 1: Slides the switch on the master buzzer to position 1 for Tap It. Selects how many players play along. To do so, press the Master-Buzzer as often as there are players. Each time you press, the buzzers light up in a certain color. Each color stands for one player. For example, if you play with 3 players, you need 3 different colors and have to press the Master-Buzzer 3 times.

Step 2: After you have selected the number of players, wait until the buzzers stop flashing. You will then hear a beep that indicates the start of the game.

Step 3: The game starts with the buzzers lighting up in different colors. Each player should now press on the buzzers with the assigned color.

E.g. player 1 is blue, player 2 is red, etc.

Win TAP IT!

After each game round, the buzzers indicate the winner by lighting up the color that was buzzed the most and a beep is heard.

Playtip: The buzzers can stand on a table or be placed far away from each other (up to 5 meters from the master buzzer!).

Plays Tap It and Switch with up to 8 players

The number of players is determined by the number of colors, not by the number of buzzers.



Memo is a classic game in a new form that stimulates the memory. In Memo the buzzers light up one after the other in a certain order. After each sequence there is a further step. The challenge is to follow the flashing colors on the buzzers and repeat the sequence correctly.

Step 2: After you have selected the number of players, wait until the buzzers stop blinking. You will then hear a beep that indicates the start of the game.

Step 3: The starting player tries to memorize the sequence of the flashing buzzers and to repeat the sequences by pressing the buzzers. After each correctly repeated sequence there is a further step

Step 4: If the player makes a mistake, the next player's turn comes. The buzzers then flash in the player's color.

Play Memo!

Step 1: Slides the switch on the bottom of the Master Buzzer to position 3. Selects how many players will play. To do this, press the Master Buzzer. Each time you press, the buzzers light up in a specific color. Each color stands for one player.

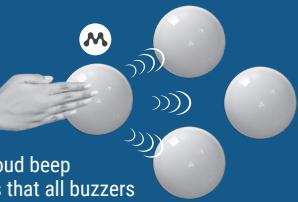
Win Memo!

The player who could remember the longest sequence wins. The buzzers indicate the winner by lighting up the winner's color and sounding a beep.



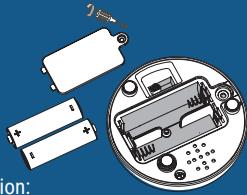
Synchronization

Now press and hold the master buzzer until all other buzzers light up at the same time and a loud beep sounds. This indicates that all buzzers have been synchronized with each other. As soon as all buzzers are connected, you can select other game variants with the switch on the master buzzer.



Batteries

Remove the cover from all buzzers as shown. Each buzzer requires 2x AA batteries.



Master Buzzer: Game selection:

- 1 Tap It
- 2 Switch
- 3 Memo
- 4 Pong

Standard-Buzzer: On/Off switch



Also with **Switch**, each player is assigned a color. All players then try to press the buzzer when their own assigned color lights up. Every time a player buzzes on his assigned color, all other buzzers change their color suddenly.

Play Switch!

Step 1: Slides the switch on the bottom of the Master Buzzer to position 2. Selects how many players participate. To do this, press the master buzzer. Each time you press, all buzzers light up in a certain color. Each color stands for one player. Set the buzzers in this game mode away from each other.

Step 2: After the number of players is selected, wait until the buzzers stop blinking. After that you will hear a beep, which indicates the start of the game.



Pong is a kind of virtual table tennis played with two players. The buzzers stand in a row and each player stands at one end of the buzzer line. Each player controls the buzzer in front of him, which acts like a bat to send the light ball back and forth. The longer you play, the faster and more intense the game becomes.

Play Pong!

Step 1: Slide the switch at the bottom of the Master Buzzer to position 4, this time the game is automatically set up for two players.

Step 2: The buzzers start to light up one after the other. This shows the order in which the buzzers should be arranged. When the first buzzer lights up, place it at the beginning as the start buzzer. The next buzzer flashes. Now place it directly in front of the other buzzer in a straight line. If the third buzzer flashes, it will be placed in the line of the other buzzers, and so on.

Step 3: Switch starts when the buzzers light up in the different colors. Now you try to press the buzzers that light up in your color as often as possible.

Step 4: Each time a buzzer is pressed, the color of the other buzzers changes abruptly. So pay attention to the color of the buzzer in the Moment lights up.

Win Switch!

After each game round, the buzzers indicate the winner by lighting up the color that was booked the most and a beep is heard.

Playtip: Place the buzzers far away from each other (up to 5 meters from the master buzzer!). This increases the fun of the game and really gets you moving.

Step 3: Once all buzzers are placed, each player takes control of a buzzer on the edge, start and end buzzer.

Step 4: One of the two buzzers at the end of the row lights up. Buzzers now start the game.

Step 5: The game begins and the light ball moves back and forth between the two buzzers. As soon as it reaches the buzzer at the end again, the player has to press the buzzer to hit the ball back.

Win Pong!

The game runs three rounds. If a player cannot hit the light ball back, the first round is over and another round begins. The player who can win two of the three rounds wins the game. The buzzers indicate the winner by lighting up the winner's color and sounding a beep. If a player presses the buzzer before the light ball is reached, all buzzers flash in the color of the player who missed the time. If the light ball is not fought back at all, the buzzers flash in red.

Possible problems that may occur during setup:

Problem	Cause	Solution
A buzzer is not synchronized	Low batteries	Change the batteries of the unsynchronized buzzer
When switching to another game, the old game mode is still displayed	The switch is not completely moved to the position	Slide the switch to the exact position
All buzzers lit up, nothing happened after that	Transmission error	Change the batteries of the unsynchronized buzzer
The master buzzer does not synchronize with the other buzzers	Low batteries	Change the batteries of the unsynchronized buzzer
Buzzers glow darker	Low batteries	Change the batteries
The color of the buzzers is different	Low batteries	Change the batteries
The sound is weak	Low batteries	Change the batteries
One or more buzzers are not synchronized, or do not work correctly	Transmission error	Turn the buzzers off and on and press the master buzzer again for synchronization

The more, the better

The game already includes four buzzers that friends and family can use to have a great time. But the buzzers can do much more.

The Master Buzzer can be connected to up to 23 other buzzers - for an even greater gaming experience! Just follow the same procedure as described above to connect the buzzers. Set the other Master-Buzzers from the other games to position 1, they will then work as standard buzzers.

Battery Warnings:

Non-rechargeable batteries must not be charged.

Rechargeable batteries must be removed from the product before recharging.

Rechargeable batteries may only be used under the supervision of adults.

Do not mix alkaline, standard (zinc-carbon) or rechargeable batteries.

Old and new batteries must not be mixed.

Only batteries of the same or equivalent type as recommended may be used.

The batteries must be inserted with the correct polarity.

Weak batteries must be removed from the product.

The supply connections must not be short-circuited.

Dispose of the battery(ies) safely.

Do not dispose of this product in fire. The batteries contained within may explode or leak.

Note:

The function of the product can be disturbed by strong electromagnetic influences.

If this is the case, simply reset the product to resume normal operation.

1) Slide the switch to OFF and wait 30 seconds before turning the buzzer back on.

2) Remove the batteries from the buzzer and press the buzzer down for 5 seconds, before replacing the batteries.

Complies with the directive 2014/53/EU
Art.-Nr.: 55153



ACHTUNG! Erstickungsgefahr. Enthält verschluckbare Kleinteile. **WARNING!** Small parts. Choking hazard! **AVERTISSEMENTS!** Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces. **AVVERTENZE!** Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.



4 GAMES
IN 1

TAP IT!

LE MÉGA HIGHTECH ACTION JEU
POUR 1-8 JOUEURS



8+



HCM
KINZEL



Introduction

Tap It est un méga jeu d'action high-tech. Il est rapide, stimulant et très amusant avec 4 variantes de jeu différentes.

Préparatifs

Il y a quelques éléments à prendre en compte avant de commencer le jeu : Assurez-vous qu'il y a suffisamment de place pour placer les buzzers à distance afin de pouvoir vous déplacer librement. Les buzzers peuvent être positionnés jusqu'à cinq mètres les uns des autres.

Le Maître Buzzer

Tap It possède deux types de buzzer différents dans le jeu. D'abord le buzzer principal et ensuite trois autres buzzers standard. Avant de commencer à jouer, tous les buzzers doivent être synchronisés les uns avec les autres : Allumez le Master Buzzer en faisant glisser l'interrupteur au sol vers le mode de jeu souhaité. Allumez tous les autres buzzers en faisant glisser l'interrupteur situé en bas. Tous les buzzers devraient maintenant clignoter en bleu. Les buzzers sont alors en mode d'attente.



Dans **TAP IT**, chaque joueur se voit attribuer une couleur. Les couleurs des buzzers sont en constante évolution. Les joueurs doivent appuyer sur un buzzer chaque fois que leur propre couleur s'allume.

Jouez à TAP IT!

Étape 1: Pour Tap It, faites glisser l'interrupteur du Master Buzzer sur la position 1 et sélectionnez le nombre de joueurs. Il faut appuyer sur le buzzer principal aussi souvent qu'il y a des joueurs. Chaque fois que vous appuyez, les buzzers s'allument d'une certaine couleur. Chaque couleur représente un joueur. Par exemple, si vous jouez à 3 joueurs, vous avez besoin de 3 couleurs différentes et vous devez appuyer 3 fois sur le Master-Buzzer.

Étape 2: Après avoir sélectionné le nombre de joueurs, attendez que les buzzers cessent de clignoter. Vous entendrez alors un bip sonore indiquant le début du jeu.

Étape 3: Le jeu commence avec les buzzers qui s'allument de différentes couleurs. Chaque joueur doit maintenant appuyer sur le buzzer de la couleur qui lui a été attribuée. Par exemple, le joueur 1 est bleu, le joueur 2 est rouge, etc.

TAP IT a gagné!

Les buzzers indiquent le gagnant après chaque tour de jeu en allumant la couleur qui a été la plus utilisée et en émettant un bip.

Conseil de jeu : les buzzers peuvent être placés sur une table ou loin les uns des autres (jusqu'à 5 mètres du buzzer principal !).

Jouez à „Tap It and Switch“ avec un maximum de 8 joueurs. Le nombre de joueurs est déterminé par le nombre de couleurs, non déterminé par le nombre de buzzers.



Memo est un jeu classique sous une nouvelle forme qui stimule la mémoire. Dans Memo, les buzzers s'allument l'un après l'autre dans un certain ordre. Après chaque séquence, il y a une autre étape. Le défi consiste à suivre les couleurs clignotantes des buzzers et à répéter la séquence correctement.

Jouez à Memo!

Étape 1: Faites glisser l'interrupteur en bas du Master Buzzer en position 3, et sélectionnez le nombre de joueurs. Pour ce faire, appuyez sur la touche Master Buzzer. Chaque fois que vous appuyez, les buzzers s'allument dans une couleur spécifique. Chaque couleur représente un joueur.

Étape 2: Après avoir sélectionné le nombre de joueurs, attendez que les buzzers cessent de clignoter. Vous entendrez alors un bip sonore indiquant le début du jeu.

Étape 3: Le joueur partant essaie de mémoriser la séquence des buzzers clignotants et de répéter les séquences en appuyant sur les buzzers. Après chaque séquence correctement répétée, une étape supplémentaire est ajoutée.

Étape 4: Si le joueur fait une erreur, le tour du joueur suivant arrive. Les buzzers clignotera alors dans la couleur du lecteur.

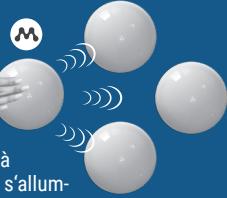
Gagnez un memo!

Le joueur qui pouvait se souvenir de la séquence la plus longue gagne. Les buzzers indiquent le vainqueur en allumant la couleur du vainqueur et en émettant un bip sonore.



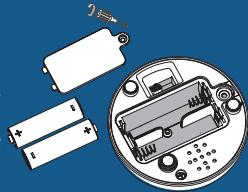
Synchronisation

Appuyez maintenant sur le buzzer principal pendant un long moment et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que tous les autres buzzers s'allument en même temps et qu'un fort bip retentisse. Cela indique que tous les buzzers ont été synchronisés entre eux. Une fois que tous les buzzers sont connectés, vous pouvez utiliser l'interrupteur du buzzer principal pour sélectionner d'autres variantes de jeu.



Batteries

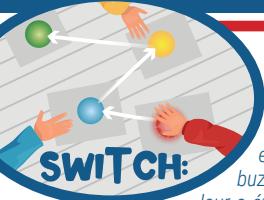
Retirez le couvercle de tous les buzzers comme indiqué. Chaque buzzer a besoin de 2x piles AA.



Master Buzzer: Sélection des jeux :

- 1 Tap It
- 2 Switch
- 3 Memo
- 4 Pong

Buzzer standard : interrupteur marche/arrêt



De plus, avec **Switch**, chaque joueur se voit attribuer une couleur. Tous les joueurs essaient alors d'appuyer sur le buzzer lorsque la couleur qui leur a été attribuée s'allume. Chaque fois qu'un joueur bourdonne sur la couleur qui lui a été attribuée, tous les autres bourdonnements changent soudainement de couleur.

Jouez à Switch!

Étape 1: Faites glisser l'interrupteur en bas du Master Buzzer sur la position 2, et sélectionnez le nombre de joueurs qui participeront. Pour ce faire, appuyez sur la touche Master Buzzer. Chaque fois que vous appuyez, tous les buzzers s'allument dans une certaine couleur. Chaque couleur représente un joueur. Placez les buzzers à distance les uns des autres dans ce mode de jeu.

Étape 2: Une fois le nombre de joueurs sélectionné, attendez que les buzzers cessent de clignoter.

Ensuite, vous entendrez un bip indiquant le début du jeu.

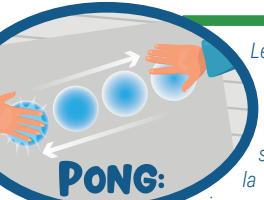
Étape 3: Le changement commence lorsque les buzzers s'allument dans les différentes couleurs. Maintenant, vous essayez d'appuyer le plus souvent possible sur les buzzers qui s'allument à votre couleur.

Étape 4: Chaque fois qu'un buzzer est appuyé, la couleur des autres buzzers change brusquement. Faites donc attention à la couleur du buzzer dans le Moment allumé.

Gagnez un Switch!

Les buzzers indiquent le gagnant après chaque tour de jeu en allumant la couleur qui a été la plus utilisée et en émettant un bip.

Conseil de jeu: Placez les buzzers loin les uns des autres (jusqu'à 5 mètres du buzzer principal !). Cela augmente le plaisir du jeu et vous fait vraiment bouger.



Le **Pong** est une sorte de tennis de table virtuel joué à deux. Les buzzers sont alignés et chaque joueur se tient à une extrémité de la ligne de buzzer. Chaque joueur contrôle le buzzer devant lui, qui agit comme une chauve-souris pour envoyer la lumière dans les deux sens. Plus vous jouez longtemps, plus le jeu devient rapide et intense.

Jouez à Pong!

Étape 1: Faites glisser l'interrupteur en bas du Master Buzzer sur la position 4, cette fois-ci le jeu est automatiquement mis en place pour deux joueurs.

Étape 2: Les buzzers s'allument les uns après les autres. Il indique l'ordre dans lequel les buzzers doivent être disposés. Lorsque le premier buzzer s'allume, placez-le au début comme buzzer de départ. Le buzzer suivant clignote. Maintenant, placez-le directement devant l'autre buzzer en ligne droite. Si le troisième buzzer clignote, il sera placé dans la ligne des autres buzzers, et ainsi de suite.

Étape 3: Une fois que tous les buzzers sont placés, chaque joueur prend le contrôle d'un buzzer sur le bord, des buzzers de début et de fin.

Étape 4: Un des deux buzzers au bout de la rangée s'allume. Les buzzers vont maintenant commencer le jeu.

Étape 5: Le jeu commence et la boule lumineuse fait des allers et retours entre les deux sonneries. Dès qu'il atteint à nouveau le buzzer à la fin, le joueur doit appuyer sur le buzzer pour renvoyer la balle.

Gagnez un Pong!

Le jeu se déroule en trois rounds. Si un joueur ne peut pas renvoyer la balle légère, le premier tour est terminé et un autre commence. Le joueur qui peut gagner deux des trois tours remporte la partie. Les buzzers indiquent le vainqueur en allumant la couleur du vainqueur et en émettant un bip sonore. Si un joueur appuie sur le buzzer avant la boule lumineuse est atteint, tous les buzzers clignotent dans la couleur du joueur qui a manqué le temps. Si la boule lumineuse n'est pas du tout combattue, les buzzers clignotent en rouge.

Problèmes éventuels pouvant survenir lors de l'installation :

Problème	Cause	Solution
Un buzzer n'est pas synchronisé	Des piles faibles	Remplacer les piles du buzzer non synchronisé
Lorsque vous passez à un autre jeu, l'ancien mode de jeu est toujours affiché	L'interrupteur n'est pas complètement déplacé en position	Faites glisser l'interrupteur dans la position exacte
Tous les buzzers se sont allumés, puis plus rien	Erreur de transmission	Remplacer les piles du buzzer non synchronisé
Le buzzer principal ne se synchronise pas avec les autres buzzers	Des piles faibles	Remplacer les piles du buzzer non synchronisé
Les buzzers s'assombrissent	Des piles faibles	Remplacer les piles
La couleur des buzzers est différente	Des piles faibles	Remplacer les piles
Le son est faible	Des piles faibles	Remplacer les piles
Un ou plusieurs buzzers ne sont pas synchronisés, ou ne fonctionnent pas correctement	Erreur de transmission	Éteignez et rallumez les buzzers et appuyez à nouveau sur le buzzer principal pour la synchronisation

Plus il y en a, mieux c'est

Le jeu comprend déjà quatre buzzers avec lesquels les amis et la famille peuvent passer un bon moment. Mais les buzzers peuvent faire beaucoup plus.

Le Master Buzzer peut être connecté à 23 autres buzzers -

pour une expérience de jeu encore plus grande ! Il suffit de suivre la même procédure que celle décrite ci-dessus pour connecter les buzzers. Mettez les autres Master-Buzzers des autres jeux en position 1, ils fonctionneront alors comme des buzzers standard.

Avertissements sur les piles :

Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.

Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.

Les piles rechargeables ne peuvent être utilisées que sous le contrôle de les adultes sont payants.

Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (zinc-carbone) ou rechargeables.

Il ne faut pas mélanger les piles anciennes et les piles neuves.

N'utilisez que des piles du même type ou d'un type équivalent, comme recommandé.

Insérez les piles avec la bonne polarité.

Les piles faibles doivent être retirées du produit.

Éliminez la ou les piles en toute sécurité.

Ne pas jeter ce produit au feu. Les piles à l'intérieur peuvent exploser ou fuir.

Indice :

La fonction du produit peut être perturbée par de fortes influences électromagnétiques.

Si tel est le cas, il suffit de réinitialiser le produit pour qu'il reprenne son fonctionnement normal.

1) Faites glisser l'interrupteur sur OFF et attendez 30 secondes avant de remettre le buzzer en marche.

2) Retirez les piles du buzzer et appuyez sur le buzzer pendant 5 secondes, avant de remplacer les piles.

Les connexions d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

Conforme à la directive 2014/53/EU
Art.-Nr.: 55153



0-3

ACHTUNG! Erstickungsgefahr. Enthält verschluckbare Kleinteile. **WARNING!** Small parts. Choking hazard! **AVERTISSEMENTS!** Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces. **AVVERTENZE!** Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.



4 GAMES
IN 1

TÄP IT!

IL MEGA HIGTECH ACTION GAME
PER 1-8 GIOCATORI



8+



HCM
KINZEL



Introduzione

Tap È un mega gioco d'azione ad alta tecnologia. È veloce, impegnativo e molto divertente con 4 diverse varianti di gioco.

Preparativi

Ci sono alcune cose da considerare prima di iniziare la partita: Assicuratevi che ci sia abbastanza spazio per posizionare i cicalini a distanza in modo da potervi muovere liberamente. I cicalini possono essere posizionati fino a cinque metri di distanza l'uno dall'altro.

Il Cicalino Maestro

Tap Ha due diversi tipi di cicalino nel gioco. Prima il cicalino principale e poi altri tre cicalini standard. Prima di iniziare a suonare, tutti i buzzer devono essere sincronizzati tra loro: Accendere il Master Buzzer facendo scorrere l'interruttore sul pavimento fino alla modalità di riproduzione desiderata. Accendere tutti gli altri cicalini facendo scorrere l'interruttore sul fondo. Tutti i cicalini dovrebbero ora lampeggiare in blu. I cicalini sono quindi in attesa.



In TAP IT, ad ogni giocatore viene assegnato un colore. I colori dei cicalini sono in continuo cambiamento. I giocatori devono premere un cicalino ogni volta che si accende il loro colore.

Gioca a TAP IT!

Passo 1: Per Tap It, far scorrere l'interruttore sul Master Buzzer nella posizione 1 e selezionare quanti giocatori giocheranno Devi premere il cicalino master tutte le volte che ci sono giocatori. Ogni volta che si preme, i cicalini si illuminano di un certo colore. Ogni colore sta per un giocatore. Ad esempio, se si gioca con 3 giocatori, sono necessari 3 colori diversi e si deve premere il Master-Buzzer 3 volte.

Passo 2: Dopo aver selezionato il numero di giocatori, attendere che i cicalini smettano di lampeggiare. Sentirete quindi un bip che indica l'inizio della partita.

Passo 3: Il gioco inizia con i cicalini che si illuminano di diversi colori. Ogni giocatore dovrebbe ora premere il cicalino con il colore assegnato.

Ad esempio, il giocatore 1 è blu, il giocatore 2 è rosso, ecc.

Vinci TAP IT!

I buzzer indicano il vincitore dopo ogni turno di gioco accendendo il colore che è stato prenotato di più ed emettendo un bip.

Suggerimento per il gioco: i cicalini possono essere posizionati su un tavolo o lontani l'uno dall'altro (fino a 5 metri dal master buzzer!).

Gioca Tap It e Switch con un massimo di 8 giocatori
Il numero di giocatori è determinato dal numero di colori, non dal numero di cicalini.



Memo è un classico gioco in una nuova forma che stimola la memoria. In Memo i cicalini si accendono uno dopo l'altro in un certo ordine. Dopo ogni sequenza c'è un ulteriore passo. La sfida è quella di seguire i colori lampeggianti sui cicalini e di ripetere la sequenza correttamente.

Gioca Memo!

Passo 1: Fa scorrere l'interruttore sul fondo del Master Buzzer nella posizione 3 e seleziona quanti giocatori giocheranno. Per fare questo, premere il Master Buzzer. Ogni volta che si preme, i cicalini si illuminano di un colore specifico. Ogni colore rappresenta un giocatore.

Passo 2: Dopo aver selezionato il numero di giocatori, attendere che i cicalini smettano di lampeggiare. Sentirete quindi un bip che indica l'inizio della partita.

Passo 3: Il giocatore di partenza cerca di memorizzare la sequenza dei cicalini lampeggianti e di ripetere le sequenze premendo i cicalini. Dopo ogni sequenza correttamente ripetuta, viene aggiunto un ulteriore passo.

Passo 4: Se il giocatore commette un errore, viene il turno del giocatore successivo. I Cicalini lampeggerà poi nel colore del giocatore.

Vinci Memo!

Vince il giocatore che riesce a memorizzare la sequenza più lunga. I cicalini indicano il vincitore accendendo il colore del vincitore e suonando un bip.



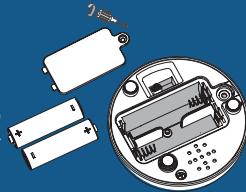
Sincronizzazione

Ora premete a lungo il cicalino master e tenetelo premuto fino a quando tutti gli altri cicalini si accendono contemporaneamente e viene emesso un forte segnale acustico. Questo segnala che tutti i cicalini sono stati sincronizzati tra loro. Una volta che tutti i cicalini sono collegati, è possibile utilizzare l'interruttore sul cicalino master per selezionare altre varianti di gioco.



Batterie

Rimuovere il coperchio da tutti i cicalini come mostrato in figura. Ogni cicalino necessita di 2 batterie AA.



Maestro cicalino: selezione del gioco:

- 1 Tap It
- 2 Switch
- 3 Memo
- 4 Pong

Cicalino standard: interruttore on/off



Anche con **Switch**, ad ogni giocatore viene assegnato un colore. Tutti i giocatori cercano di premere il cicalino quando il colore assegnato si illumina.

Ogni volta che un giocatore ronza sul colore assegnato, tutti gli altri ronzii cambiano improvvisamente colore.

Gioca Switch!

Passo 1: Fa scorrere l'interruttore sul fondo del Master Buzzer nella posizione 2 e seleziona il numero di giocatori che parteciperanno. Per fare questo, premere il Master Buzzer. Ogni volta che si preme, tutti i cicalini si illuminano di un certo colore. Ogni colore sta per un giocatore. In questa modalità di gioco i cicalini sono posti a distanza l'uno dall'altro.

Passo 2: Una volta selezionato il numero di giocatori, at-

tendere che i cicalini smettano di lampeggiare.

Dopo di che sentirete un bip che indica l'inizio della partita.

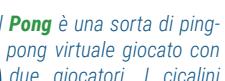
Passo 3: L'interruttore inizia quando i cicalini si accendono nei diversi colori. Ora cercate di premere il più spesso possibile i cicalini che si accendono nel vostro colore.

Passo 4: Ogni volta che si preme un cicalino, il colore degli altri cicalini cambia bruscamente. Quindi fate attenzione a quale colore si accende il cicalino in quel momento.

Vinci Switch!

I buzzer indicano il vincitore dopo ogni turno di gioco accendendo il colore che è stato prenotato di più ed emettendo un bip.

Suggerimento per il gioco: posizionare i cicalini lontano dagli altri (fino a 5 metri dal cicalino principale!). Questo aumenta il divertimento del gioco e ti fa muovere.



Pong è una sorta di ping-pong virtuale giocato con due giocatori. I cicalini sono in fila e ogni giocatore si trova ad un'estremità della linea del cicalino. Ogni giocatore controlla il cicalino

davanti a sé, che si comporta come una mazza per mandare la luce avanti e indietro. Più a lungo si gioca, più veloce e intenso diventa il gioco.

Gioca Pong!

Passo 1: Far scorrere l'interruttore sul fondo del Master Buzzer in posizione 4, questa volta il gioco è impostato automaticamente per due giocatori.

Passo 2: I cicalini cominciano ad accendersi uno dopo l'altro. Questo mostra l'ordine in cui devono essere disposti i cicalini. Quando si accende il primo cicalino, posizionarlo all'inizio come cicalino di inizio. Il prossimo cicalino lampeggia. Ora posizionatelo direttamente davanti all'altro cicalino in linea retta. Se il terzo cicalino lampeggia, sarà posizionato nella linea degli altri cicalini, e così via.

Passo 3: Una volta che tutti i buzzer sono posizionati, ogni giocatore prende il controllo di un buzzer sul bordo, inizio e fine buzzer.

Passo 4: Uno dei due cicalini alla fine della fila si accende. I buzzer ora inizieranno la partita.

Passo 5: Il gioco inizia e la palla leggera si muove avanti e indietro tra i due buzzer. Non appena raggiunge di nuovo il cicalino alla fine, il giocatore deve premere il cicalino per colpire la palla.

Vinci Pong!

La partita si svolge in tre turni. Se un giocatore non riesce a colpire la palla leggera, il primo turno è finito e inizia un altro turno. Il giocatore che riesce a vincere due dei tre turni vince la partita. I cicalini indicano il vincitore accendendo il colore del vincitore e suonando un bip. Se un giocatore preme il cicalino prima della palla leggera è raggiunto, tutti i buzzer lampeggiano nel colore del giocatore che ha mancato il tempo. Se la palla di luce non viene contrastata, i cicalini lampeggiano in rosso.

Possibili problemi che possono sorgere durante il set-up:

Problema	Causa	Soluzione
Un cicalino non è sincronizzato	Batterie deboli	Sostituire le batterie del cicalino non sincronizzato
Quando si passa ad un altro gioco, viene ancora visualizzata la vecchia modalità di gioco	L'interruttore non viene spostato completamente nella posizione	Far scorrere l'interruttore nella posizione esatta
Tutti i cicalini si sono accesi, poi non è successo niente	Errore di trasmissione	Sostituire le batterie del cicalino non sincronizzato
Il buzzer principale non si sincronizza con gli altri buzzer	Batterie deboli	Sostituisci le batterie
I cicalini si illuminano più scuri	Batterie deboli	Sostituisci le batterie
Il colore del cicalino è diverso	Batterie deboli	Sostituisci le batterie
Il suono è debole	Batterie deboli	Sostituisci le batterie
Uno o più buzzer non si sincronizzano o non funzionano correttamente	Errore di trasmissione	Spegnere e riaccendere il buzzer e premere di nuovo il buzzer principale per sincronizzare

Più sono, meglio è

Il gioco include già quattro cicalini con cui amici e familiari possono divertirsi. Ma i cicalini possono fare molto di più. Il Master Buzzer può essere collegato ad altri 23 buzzer - per un'esperienza di gioco ancora maggiore!

Avvertenze sulle batterie:

Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.

Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal prodotto prima di essere ricaricate.

Le batterie ricaricabili possono essere utilizzate solo sotto la supervisione di Gli adulti sono a pagamento.

Non mescolare batterie alcaline, standard (zinco-carbone) o ricaricabili.

Le batterie vecchie e nuove non devono essere mischiare.

Utilizzare solo batterie dello stesso tipo o di tipo equivalente come raccomandato.

Inserire le batterie con la polarità corretta.

Le batterie deboli devono essere rimosse dal prodotto.

I collegamenti di alimentazione non devono essere in cortocircuito.#

Basta seguire la stessa procedura descritta sopra per collegare i cicalini. Impostare gli altri Master-Buzzer delle altre parti nella posizione 1, essi funzioneranno poi come cicalini standard.

Smaltire le batterie in modo sicuro.

Non smaltire questo prodotto nel fuoco. Le batterie all'interno possono esplodere o perdere.

Nota:

Il funzionamento del prodotto può essere influenzato da forti interferenze elettromagnetiche.

Se ciò si verifica, è sufficiente resettare il prodotto per riprendere il normale funzionamento.

1) Far scorrere l'interruttore su OFF e attendere 30 secondi prima di riaccendere il cicalino.

2) Togliere le batterie dal cicalino e premere il cicalino per 5 secondi, prima di sostituire le batterie.

Conforme alla direttiva 2014/53/EU
Art.-Nr.: 55153



0-3

ACHTUNG! Erstickungsgefahr. Enthält verschluckbare Kleinteile. **WARNING!** Small parts. Choking hazard! **AVERTISSEMENTS!** Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces. **AVVERTENZE!** Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.

