

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate

www.vevor.com/support

DANCE MAT USER MANUAL

MODEL: YQ3324

We continue to be committed to provide you tools with competitive price. "Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DANCE MAT

MODEL: YQ3324



Photo for reference

NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

SAFETY INSTRUCTION AND PRECAUTIONS

! WARNING:

! **Attention**

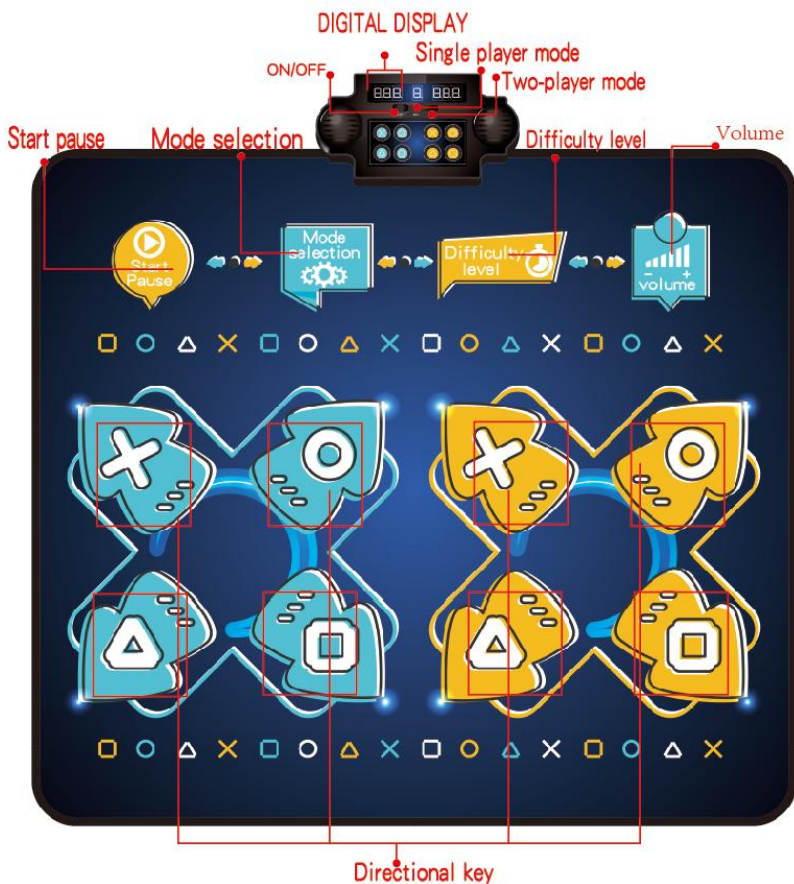
Adult accompany is recommended.

! **Warning**

Do not put in mouth

How to use

Control panel list:



Two player PK Playmat

- **Master control:** master control IC+4M FLASH,PWM output.Music box horn:50 power:4.5V

Function setting: 8 Game LED,1digit for displaying models+2digits for displaying count.8dancing keys(Four on the left and 4 on the right,corresponding to 1game LED)1 game(mode)start button,1 volume control keys,1 difficulty selection key in 1-3 levels for LED speed controls,1 game model selection key

All trigger keys are carbon film wiring, pay attention to the trigger mode and sensitivity.Power on with startup music,.lashing digit displays889-8-888,8 game lights flashing in turn,When startup music ends,the digitalis cleared.The game lights go out and then enter the game's working state.

- **12 keys on playmat surface**

8 directions keys(4 on the left and 4 on the right)

4 function keys: *Volume key *Speed selection key *Start key *Game mode key
Volume:cycle the volume size,controlling the whole volume(7 levels in total,the 4 levels when stating / louder-loud-small loud)
Difficulty level: cycle 1-3 speeds(control the light and switch the time interval/the second speed when start.
Start button:push start button,game start,the game returns to restart(single player mode will be returned to the first level)mode selection: single player.two player mode switch to PK mode 1.PK mode 2.PK mode 3.

- **Game start flow:**

Press the three-stage switch selection model single player mode or two player mode.then press mode selection -choose difficulty level -start Music box:the three-stage switch selection(on/off--single player mode--two player PK mode)

- **single player model**

Game starts,the direction keys light random,touch the correct direction keys will get score. Including 8 levels,each levels need 30 scores then enter next level 1-2level 1LED light,3-4 level 1-2 LED light,5-6level 1-3LED light,7-8 level 1-4 led light.If you answer wrong within 5 groups (including 5 groups), you will pass the game, play the victory sound effect (all LED

flashing together and enter the next level; When you finish the game, you will automatically return to power-on mode. If you answer wrong more than 5 groups, then game over and play the music midi, the digit will be zero. When touching the level selection, the game starts from the selection level (the game fails to return to the power on mode to restart the game

● **Two player mode:** Three-stage switch to two-player mode and then press the mode selection button to switch mode (1-3)

Two player PK mode 1:

Left and right synchronous game, within 120 seconds, the 4-directional lights divided into two sides will light 1-3 lights independently and randomly, trigger corresponding scores, error no score, time up, the party with more scores wins. (No upper limit to error) (Speed selection will affect the interval between lights on and off) (In this mode, the lights on and off on both sides are not consistent) game over display level and final score for 5 seconds And then, returns to the initial entry state of the current mode (000-1-000)

Two player PK mode 2: Left and right synchronous game, no time and level limit. the 4-directional lights divided into two sides will light 1-3 lights independently and randomly, trigger corresponding scores, error no score, but the number of mistakes is counted, game over, (Each side has a maximum of 10 errors, and the game will automatically end when the number of errors on one side reaches) the party with more scores wins, during the period, 8 music cycles (Game over is only affected by the upper limit of one side's error) (Speed selection will affect the interval between lights on and off (in this mode, the lights on and off on both sides are consistent)); Game over display level and final score for 5 seconds And then, return to the initial entry state of the current mode (000-2-000)

Two player PK mode 3: Left and right synchronous game, memory mode, short press to enter memory mode (Left and right respective games) and then press START button to start the game with the prompt light. Digital display: 000-3-000 (if counts up to 99 then game over: A correct set count +1: Which party wrong first ends the game, display level and final score for

5 seconds, and then, return to the initial entry state of the current mode (000-3-000)

- Function introduction: If the game starts, prompt 1 light, after answering, the next prompt 2; Next time 3. After 99, it will end regardless of whether there is a difference between left and right;
- 1 LED output flashes with a fixed frequency of sound (3Hz) standby
- No response, no trigger, after 180 seconds, the digital shutdown automatically enters the sleep state, and any key can wake up!
- Please refer to the actual product for details!

FCC Information:

CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment!

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- 1) This product may cause harmful interference.
- 2) This product must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

WARNING: Changes or modifications to this product not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the product.

Note: This product has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This product generates, uses and can radiate radio frequency energy, and if not installed and used in accordance with the instructions, it may cause harmful interference in radiocommunications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this product does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the product off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures.

- Reorient or relocate the receiving antenna.

- Increase the distance between the product and the receiver.
- Connect the product to an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for assistance.

Correct Disposal



This product is subject to the provision of European Directive 2012/19/EU. The symbol showing a wheeled bin crossed through indicates that the product requires separate refuse collection in the European Union. This applies to the product and all accessories marked with this symbol.

Products marked as such may not be discarded with normal domestic waste, but must be taken to a collection point for recycling electrical and electronic

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Assistance technique et certificat de garantie

électronique www.vevor.com/support

MANUEL D'UTILISATION DU TAPIS DE DANSE

MODÈLE : YQ3324

Nous continuons à nous engager à vous fournir des outils à des prix compétitifs.

"Économisez la moitié", "Moitié prix" ou toute autre expression similaire que nous utilisons ne représente qu'une estimation des économies dont vous pourriez bénéficier en achetant certains outils chez nous par rapport aux grandes marques et ne signifie pas nécessairement couvrir toutes les catégories d'outils proposés. par nous.

Nous vous rappelons de bien vouloir vérifier attentivement lorsque vous passez une commande chez nous si vous économisez réellement la moitié par rapport aux grandes marques.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

TAPIS DE DANSE

MODÈLE : YQ3324



Photo pour référence

BESOIN D'AIDE ? CONTACTEZ-NOUS!

Vous avez des questions sur les produits ? Besoin d'une assistance technique ? N'hésitez pas à nous contacter :

Assistance technique et certificat de garantie électronique
www.vevor.com/support

Il s'agit des instructions originales, veuillez lire attentivement toutes les instructions du manuel avant de l'utiliser. VEVOR se réserve une interprétation claire de notre manuel d'utilisation. L'apparence du produit dépend du produit que vous avez reçu. Veuillez nous pardonner que nous ne vous informerons plus s'il y a des mises à jour technologiques ou logicielles sur notre produit.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ ET PRÉCAUTIONS

! AVERTISSEMENT:



Comment utiliser

Liste du panneau de commande :



Tapis de jeu PK à deux joueurs

Contrôle principal : contrôle principal IC + 4 M FLASH, sortie PWM. Klaxon de boîte à musique : 50 puissance : 4,5 V.

Réglage de la fonction : 8 LED de jeu, 1 chiffre pour afficher les modèles + 2 chiffres pour afficher le compte. 8 touches de danse (quatre à gauche et 4 à gauche). la droite, correspondant à 1 LED de jeu) 1 bouton de démarrage de jeu (mode), 1 touches de contrôle du volume, 1 touche de sélection de difficulté sur 1 à 3 niveaux pour les commandes de vitesse LED, 1 touche de sélection de modèle de

jeu Toutes les touches de déclenchement sont un câblage en film de carbone, faites attention au mode de déclenchement et à la sensibilité. Allumez avec la musique de démarrage, les chiffres clignotants 889-8-888, 8 lumières de jeu clignotent à tour de rôle, lorsque la musique de démarrage se termine, la digitale est effacée. Les lumières du jeu s'éteignent puis entrent dans l'état de fonctionnement du jeu. . 12

touches sur la surface du tapis de jeu 8 touches de direction (4 à gauche et 4 à droite) 4 touches de fonction : * Touche de volume * Touche de sélection de vitesse * Touche de démarrage * Touche de mode de jeu Volume : faites défiler la taille du volume, contrôlant tout le volume (7 niveaux au total, les 4 niveaux lors de l'indication/plus fort-fort-petit fort)

Niveau de difficulté : cycle 1-3 vitesses (contrôlez la lumière et changez l'intervalle de temps/la deuxième vitesse au démarrage. Bouton de démarrage : appuyez sur le bouton de démarrage, jeu Démarrez, le jeu revient au redémarrage (le mode solo reviendra au premier niveau) Sélection du mode : mode solo. Deux joueurs passent en mode PK 1. Mode PK 2. Mode PK 3.

Flux de démarrage du jeu :

Appuyez sur le modèle de sélection de commutateur à trois niveaux, mode mono-joueur ou mode deux joueurs. Appuyez ensuite sur la sélection du mode - choisissez le niveau de difficulté - démarrez la boîte à musique : la sélection du commutateur à trois niveaux (marche/arrêt - mode mono-joueur - mode PK à

deux joueurs)) Modèle solo Le

jeu démarre, les touches de direction s'allument de manière aléatoire, touchez les touches de direction correctes pour obtenir un score. Y compris 8 niveaux, chaque niveau nécessite 30 scores, puis entrez le niveau suivant 1-2 niveau 1Lumière LED, 3-4 niveau 1-2 lumière LED, 5-6 niveau 1-3Lumière LED, 7-8 niveau 1-4 lumière LED. Si vous répondez faux dans 5 groupes (dont 5 groupes), vous passerez le jeu, jouerez l'effet sonore de victoire (toutes les LED

clignoter ensemble et entrer dans le niveau suivant ; Lorsque vous aurez terminé le jeu, vous reviendrez automatiquement au mode de mise sous tension. Si vous répondez mal à plus de 5 groupes, puis jouez et écoutez la musique midi, le chiffre sera zéro.

Lorsque vous touchez la sélection de niveau, le jeu commence à partir de le niveau de sélection (le jeu ne parvient pas à revenir au mode de mise sous tension pour redémarrer le jeu Mode deux joueurs : passez en trois étapes en mode deux joueurs, puis appuyez sur le bouton de sélection de mode pour changer de mode (1-3)

Mode PK à deux joueurs 1 :

jeu synchrone gauche et droite, dans les 120 secondes, les lumières à 4 directions divisées en deux côtés allumeront 1 à 3 lumières indépendamment et de manière aléatoire, déclencheront les scores correspondants, aucune erreur, aucun score, le temps écoulé, la fête avec plus les scores gagnent. (Aucune limite supérieure d'erreur) (La sélection de la vitesse affectera l'intervalle entre l'allumage et l'extinction des lumières) (Dans ce mode, les lumières allumées et éteintes des deux côtés ne sont pas cohérentes) niveau d'affichage du jeu et score final pendant 5 secondes Et puis, revient à l'état d'entrée initial du mode actuel (000-1-000)

Mode PK 2 à deux joueurs : jeu synchrone Laisser et droite, sans limite de temps ni de niveau. Les lumières à 4 directions divisées en deux côtés allumeront 1 à 3 lumières indépendamment et de manière aléatoire, déclencheront les scores correspondants, aucune erreur, aucun score, mais le nombre d'erreurs est compté, game over, (Chaque camp a un maximum de 10 erreurs, et le jeu se terminera automatiquement lorsque le nombre d'erreurs d'un côté atteint) le groupe avec le plus de scores gagne, pendant la période, 8 cycles de musique (Game over n'est que affecté par la limite supérieure de l'erreur d'un côté) (la sélection de la vitesse affectera l'intervalle entre les lumières allumées et éteintes (dans ce mode, les lumières allumées et éteintes des deux côtés sont cohérentes) ; : niveau d'affichage du jeu et score final pendant 5 secondes Et puis, revenez à l'état d'entrée initial du mode actuel (000-2-000)

Mode PK 3 à deux joueurs : jeu synchrone gauche et droit, mode mémoire, appuyez brièvement pour entrer en mode mémoire (jeux respectifs gauche et droit), puis appuyez sur le bouton START pour démarrer le jeu avec le voyant lumineux. Affichage numérique : 000-3-000 (si le compte atteint 99, alors la partie est terminée : un nombre correct de jeu +1 : le premier groupe qui termine le jeu, le niveau d'affichage et le score final pour

5 secondes, puis revenez à l'état d'entrée initial du mode actuel (000-3-000)

Introduction

de la fonction : si le jeu démarre, l'invite 1 s'allume, après avoir répondu,

l'invite suivante 2 ; La prochaine fois 3. Après 99, cela se terminera, qu'il y ait ou non une différence entre la gauche et la droite ; 1 sortie

LED clignote avec une fréquence sonore fixe (3 Hz) en veille Aucune réponse, aucun déclencheur, après 180 secondes, l'arrêt numérique entre automatiquement en état de veille, et n'importe quelle touche peut se réveiller ! Veuillez vous référer au produit réel pour plus de détails !

Informations FCC :

ATTENTION : Les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler le droit de l'utilisateur à utiliser l'équipement !

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : 1)

Ce produit peut provoquer des interférences nuisibles.

2) Ce produit doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement indésirable.

AVERTISSEMENT : Les changements ou modifications apportés à ce produit non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler le droit de l'utilisateur à utiliser le produit.

Remarque : Ce produit a été testé et déclaré conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle.

Ce produit génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences nuisibles dans les radiocommunications. Cependant, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si ce produit provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en allumant et éteignant le produit, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger les interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes.

· Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.

- Augmentez la distance entre le produit et le récepteur.
- Connectez le produit à une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- Consultez le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour obtenir de l'aide.

Élimination correcte



Ce produit est soumis aux dispositions de la directive européenne 2012/19/UE.

Le symbole représentant une poubelle barrée indique que le

le produit nécessite une collecte séparée des déchets dans l'Union européenne. Ce

s'applique au produit et à tous les accessoires marqués de ce symbole.

Les produits marqués comme tels ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères normales, mais doivent être déposés dans un point de collecte pour le recyclage des appareils électriques et électroniques.

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC. L'exploitation est soumise aux deux conditions suivantes : (1) Cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences nuisibles, et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences qui peuvent provoquer un fonctionnement indésirable.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Assistance technique et certificat de garantie
électronique www.vevor.com/support

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technischer Support und E-Garantie-Zertifikat

www.vevor.com/support

TANZMATTE BENUTZERHANDBUCH

MODELL: YQ3324

Wir sind weiterhin bestrebt, Ihnen Werkzeuge zu wettbewerbsfähigen Preisen anzubieten.

„Sparen Sie die Hälfte“, „Halber Preis“ oder andere ähnliche Ausdrücke, die wir verwenden, stellen nur eine Schätzung der Ersparnis dar, die Sie beim Kauf bestimmter Werkzeuge bei uns im Vergleich zu den großen Topmarken erzielen können, und decken nicht unbedingt alle von uns angebotenen Werkzeugkategorien ab. Wir möchten Sie freundlich daran erinnern, bei Ihrer Bestellung bei uns sorgfältig zu prüfen, ob Sie im Vergleich zu den großen Topmarken tatsächlich die Hälfte sparen.

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

TANZMATTE

MODELL: YQ3324



Foto als Referenz

Brauchen Sie Hilfe? Kontaktieren Sie uns!

Sie haben Fragen zu unseren Produkten? Sie benötigen technischen Support? Dann kontaktieren Sie uns gerne:

Technischer Support und E-Garantie-Zertifikat
www.vevor.com/support

Dies ist die Originalanleitung. Bitte lesen Sie alle Anweisungen sorgfältig durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. VEVOR behält sich eine klare Auslegung unserer Bedienungsanleitung vor. Das Erscheinungsbild des Produkts richtet sich nach dem Produkt, das Sie erhalten haben. Bitte verzeihen Sie uns, dass wir Sie nicht erneut informieren, wenn es Technologie- oder Software-Updates für unser Produkt gibt.

SICHERHEITSHINWEISE UND VORSICHTSMASSNAHMEN

! **WARNUNG:**



Anwendung

Liste der Systemsteuerung:



PK-Spielmatte für zwei Spieler

ÿ **Hauptsteuerung: Hauptsteuerung** IC+4M FLASH, PWM-Ausgang. Hupe der Spieluhr: 50, Leistung: 4,5 V.

Funktionseinstellung: 8 Spiel-LED, 1 Ziffer zum Anzeigen von Modellen + 2 Ziffern zum Anzeigen der Anzahl. 8 Tanz Tasten (vier auf der linken und 4 auf der rechten Seite, entsprechend 1 Spiel-LED). 1 Starttaste für Spiel (Modus), 1 Lautstärkeregler, 1 Schwierigkeitsauswahltaste in 1–3 Stufen zur Steuerung der LED-Geschwindigkeit, 1 Auswahltaste für Spielmodelle. Alle Auslösetasten

haben Carbonfilm-Verkabelung. Achten Sie auf den Auslösemodus und die Empfindlichkeit.

Einschalten mit Startmusik. Blinkende Ziffern zeigen 889-8-888 an, 8 Spiellichter blinken nacheinander. Wenn die Startmusik endet, wird die Digitalanzeige gelöscht. Die

Spiellichter erlöschen und das Spiel wechselt in den Arbeitszustand. ÿ **12 Tasten auf der Oberfläche der Spielmatte**, 8 Richtungstasten

(4 links und 4 rechts), 4 Funktionstasten: * Lautstärketaste *

Geschwindigkeitsauswahltaste * Starttaste * Spielmodustaste Lautstärke: Lautstärkegröße

stufenweise ändern, Gesamtlautstärke regeln (insgesamt 7 Stufen, die 4 Stufen beim Starten/ lauter-laut-kleiner laut). Schwierigkeitsgrad: Geschwindigkeiten 1–3 durchlaufen (Licht regeln

und Zeitintervall/zweite Geschwindigkeit beim Start umschalten. Starttaste: Starttaste drücken,

Spiel starten, das Spiel wird neu gestartet (der Einzelspielermodus wird zur ersten Stufe

zurückgesetzt). Modusauswahl: Einzelspieler. Zweispielermodus, Wechsel zu PK-Modus 1. PK-Modus 2. PK-Modus 3.

ÿ **Ablauf beim Spielstart:**

Drücken Sie den dreistufigen Schalter, um das Modell für den Einzelspielermodus oder den Zweispielermodus auszuwählen. Drücken Sie dann die Modusauswahl - wählen Sie den Schwierigkeitsgrad - starten Sie die Spieluhr: die dreistufige Schalterauswahl (Ein/Aus -

Einzelspielermodus - Zweispieler-

PK-Modus) ÿ **Einzelspielermodell** Das Spiel beginnt, die Richtungstasten leuchten nach dem Zufallsprinzip. Berühren Sie die richtigen Richtungstasten, um Punkte zu erhalten.

Beinhaltet 8 Level, jedes Level benötigt 30 Punkte, dann gelangen Sie zum nächsten Level 1-2, Level 1 LED-Licht, 3-4 Level 1-2 LED-Licht, 5-6 Level 1-3 LED-Licht, 7-8 Level 1-4 LED-Licht.

Wenn Sie in 5 Gruppen (einschließlich 5 Gruppen) falsch antworten, bestehen Sie das Spiel und der Siegel

blinken gleichzeitig und betreten das nächste Level; Wenn Sie das Spiel beenden, kehren Sie automatisch in den Einschaltmodus zurück. Wenn Sie mehr als 5 Gruppen falsch beantworten, ist das Spiel vorbei und die Musik wird MIDI abgespielt, die Ziffer ist Null. Wenn Sie die Levelauswahl berühren, startet das Spiel von der ausgewählten Ebene aus (das Spiel kann nicht in den Einschaltmodus zurückkehren, um das Spiel neu zu starten). **ÿ Zwei-Spieler-Modus:** Dreistufiger Wechsel in den Zwei-Spieler-Modus und dann Drücken der Modusauswahl Taste, um den Modus zu wechseln (1-3).

PK-Modus 1 für zwei Spieler:

Synchronisiertes Spiel links und rechts. Innerhalb von 120 Sekunden leuchten die auf zwei Seiten verteilten 4 Richtungslichter 1-3 unabhängig voneinander und zufällig auf und lösen entsprechende Punkte aus. Bei einem Fehler gibt es keine Punkte, die Zeit ist abgelaufen und die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt. (Keine Fehlerobergrenze.) (Die Geschwindigkeitsauswahl beeinflusst das Intervall zwischen dem An- und Ausschalten der Lichter.) (In diesem Modus sind die Lichter auf beiden Seiten nicht einheitlich an- und ausgeschaltet.) Das Spiel ist zu Ende und der Endstand wird 5 Sekunden lang angezeigt. Anschließend erfolgt die Rückkehr zum ursprünglichen Eingangszustand des aktuellen Modus (000-1-000).

PK-Modus 2 für zwei Spieler: Synchronisiertes Spiel mit Links und Rechts, keine Zeit- und Levelbegrenzung. Die 4 Richtungslichter, die auf zwei Seiten aufgeteilt sind, lassen 1-3 Lichter unabhängig und zufällig aufleuchten und lösen entsprechende Punkte aus. Bei Fehlern gibt es keine Punkte, aber die Anzahl der Fehler wird gezählt. Das

Spiel ist vorbei (jede Seite macht maximal 10 Fehler und das Spiel endet automatisch, wenn eine Seite die maximale Fehleranzahl erreicht hat). Die Partei mit den meisten Punkten gewinnt.

Während dieser Zeit durchlaufen 8 Musikzyklen das Spiel (das Spiel wird nur durch die Obergrenze des Fehlers einer Seite beeinflusst). (Die Geschwindigkeitsauswahl beeinflusst das Intervall zwischen dem An- und Ausschalten der Lichter (in diesem Modus sind die Lichter auf beiden Seiten konsistent an- und ausgeschaltet): Bei Spiel vorbei werden Level und Endstand 5 Sekunden lang angezeigt. Anschließend erfolgt die Rückkehr zum anfänglichen Eintrittszustand des aktuellen Modus (000-2-000).

PK-Modus 3 für zwei Spieler: Synchronspiel links und rechts, Speichermodus, kurz drücken, um in den Speichermodus zu wechseln (jeweils linkes und rechtes Spiel), dann START-Taste drücken, um das Spiel mit der entsprechenden Leuchte zu starten. Digitalanzeige: 000-3-000 (wenn bis 99 gezählt wird, ist das Spiel vorbei: Ein korrekter Satz zählt +1: Welche Partei zuerst falsch liegt, beendet das Spiel, Level und Endstand werden angezeigt.

5 Sekunden, und dann Rückkehr zum anfänglichen Eintrittszustand des aktuellen Modus (000-3-000) ÿ

Funktionseinführung: Wenn das Spiel startet, leuchtet Eingabeaufforderung 1 auf, nach der Antwort die nächste Eingabeaufforderung 2; beim nächsten Mal 3. Nach 99 wird es beendet, unabhängig davon, ob es einen Unterschied zwischen links und rechts gibt; ÿ 1 LED-Ausgabe blinkt mit einer festen Tonfrequenz (3 Hz) im Standby-Modus ÿ Keine Antwort, kein Auslöser, nach 180 Sekunden wechselt die digitale Abschaltung automatisch in den Ruhezustand und kann durch jede Taste geweckt werden! ÿ Weitere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem tatsächlichen Produkt!

FCC-Informationen:

ACHTUNG: Durch Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von der für die Konformität verantwortlichen Partei genehmigt wurden, kann die Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Geräts erlöschen!

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Der Betrieb unterliegt den folgenden beiden Bedingungen: 1)

Dieses Produkt kann schädliche Störungen verursachen.

2) Dieses Produkt muss alle empfangenen Störungen tolerieren, einschließlich Störungen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

WARNUNG: Änderungen oder Modifikationen an diesem Produkt, die nicht ausdrücklich von der für die Konformität verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können zum Erlöschen der Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Produkts führen.

Hinweis: Dieses Produkt wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für ein digitales Gerät der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz vor schädlichen Störungen in Wohngebieten bieten.
allation.

Dieses Produkt erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann diese auch abstrahlen. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet wird, kann es zu Störungen im Funkverkehr kommen. Es gibt jedoch keine Garantie dafür, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Produkt tatsächlich Störungen im Radio- oder Fernsehempfang verursacht (was durch Ein- und Ausschalten des Produkts festgestellt werden kann), wird dem Benutzer empfohlen, die Störungen durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben.

· Empfangsantenne neu ausrichten oder verlegen.

- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Produkt und Empfänger.
- Schließen Sie das Produkt an eine Steckdose eines anderen Stromkreises an als den, an den der Empfänger angeschlossen ist.
ver ist angeschlossen.
- Wenden Sie sich an den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.

Richtige Entsorgung



Dieses Produkt unterliegt den Bestimmungen der europäischen Richtlinie 2012/19/EU.

Das Symbol einer durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass die

Das Produkt muss in der Europäischen Union getrennt entsorgt werden.

gilt für das Produkt und alle mit diesem Symbol gekennzeichneten Zubehörteile.

Produkte, die als solche gekennzeichnet sind, dürfen nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden, sondern müssen an einer Sammelstelle für das Recycling von elektrischen und elektronischen

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Der Betrieb unterliegt den
die folgenden zwei Bedingungen:(1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen und
(2) Dieses Gerät muss alle empfangenen Störungen tolerieren können, einschließlich Störungen, die
kann zu unerwünschtem Betrieb führen.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technischer Support und E-Garantie-Zertifikat

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Supporto tecnico e certificato di garanzia

elettronica www.vevor.com/support

MANUALE D'USO DEL TAPPETO DA BALLO

MODELLO: YQ3324

Continuiamo a impegnarci per fornirvi strumenti a prezzi competitivi.

"Risparmia la metà", "Metà prezzo" o qualsiasi altra espressione simile da noi utilizzata rappresenta solo una stima del risparmio che potresti trarre dall'acquistare determinati strumenti con noi rispetto ai principali marchi più importanti e non significa necessariamente coprire tutte le categorie di strumenti offerti da noi. Ti ricordiamo di verificare attentamente quando effettui un ordine con noi se stai effettivamente risparmiando la metà rispetto ai migliori marchi principali.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

TAPPETO DA BALLO

MODELLO: YQ3324



Foto per riferimento

HAI BISOGNO DI AIUTO? CONTATTACI!

Hai domande sul prodotto? Hai bisogno di supporto tecnico? Non esitate a contattarci:

Supporto tecnico e certificato di garanzia elettronica
www.vevor.com/support

Queste sono le istruzioni originali, leggere attentamente tutte le istruzioni del manuale prima dell'uso. VEVOR si riserva una chiara interpretazione del nostro manuale d'uso. L'aspetto del prodotto sarà soggetto al prodotto ricevuto. Ti preghiamo di perdonarci se non ti informeremo più se sono presenti aggiornamenti tecnologici o software sul nostro prodotto.

ISTRUZIONI E PRECAUZIONI DI SICUREZZA

! AVVERTIMENTO:



Come usare

Elenco del pannello di controllo:



Tappetino PK per due giocatori

• **Controllo principale:** IC di controllo principale + 4M FLASH, uscita PWM. Corno del carillon: 50 potenza: 4,5 V.

Impostazione delle funzioni: 8 LED di gioco, 1 cifra per la visualizzazione dei modelli + 2 cifre per la visualizzazione del conteggio. 8 tasti danzanti (quattro a sinistra e 4 su il destro, corrispondente a 1 LED di gioco) 1 pulsante di avvio del gioco (modalità), 1 tasto di controllo del volume, 1 tasto di selezione della difficoltà in 1-3 livelli per i controlli di velocità LED, 1 tasto di selezione

del modello di gioco Tutti i tasti di attivazione sono cablati con pellicola di carbonio, prestare attenzione alla modalità di attivazione e alla sensibilità. Accensione con musica di avvio, display a cifre lampeggianti 889-8-888, 8 luci di gioco che lampeggiano a turno, quando la musica di avvio termina, il digitale si cancella. Le luci di gioco si spengono e quindi entrano nello stato di funzionamento del

gioco . • **12 tasti sulla superficie del tappetino** 8 tasti

direzionali (4 a sinistra e 4 a destra) 4 tasti funzione: *Tasto volume *Tasto selezione velocità *Tasto Avvio *Tasto modalità gioco Volume: cambia le dimensioni del volume, controllando l'intero volume (7 livelli in totale, i 4 livelli quando si afferma / più forte-forte-piccolo livello) Livello di difficoltà: ciclo 1-3 velocità (controlla la luce e cambia l'intervallo di tempo/la seconda velocità all'avvio. Pulsante Start: premi il pulsante Start, gioco avvio, il gioco ritorna al riavvio (la modalità giocatore singolo verrà riportata al primo livello) selezione della modalità: giocatore singolo. la modalità a due giocatori passa alla modalità PK 1. Modalità PK 2. Modalità PK 3.

• **Flusso di inizio del gioco:**

Premere l'interruttore a tre stadi per selezionare la modalità giocatore singolo o la modalità a due giocatori. Quindi premere la selezione della modalità -scegliere il livello di difficoltà -avviare il carillon: la selezione dell'interruttore a tre stadi (on/off--modalità giocatore singolo--modalità PK

a due giocatori) • **modello a**

giocatore singolo Il gioco inizia, i tasti di direzione si illuminano in modo casuale, tocca i tasti di direzione corretti per ottenere il punteggio. Compresi 8 livelli, ogni livello richiede 30 punteggi, quindi entra nel livello successivo 1-2 livello 1 luce LED, 3-4 livello 1-2 luce LED, 5-6 livello 1-3 luce LED, 7-8 livello 1-4 luce LED. Se rispondi sbagliato entro 5 gruppi (inclusi 5 gruppi), passerai il gioco, riprodurrai l'effetto sonoro della vittoria (tutti i LED

lampeggiano insieme ed entrano nel livello successivo; Quando finisci il gioco, tornerai automaticamente alla modalità di accensione. Se rispondi in modo sbagliato a più di 5 gruppi, poi termina il gioco e riproduci la musica midi, la cifra sarà zero. Quando tocchi la selezione del livello, il gioco inizia da il livello di selezione (il gioco non riesce a tornare alla modalità di accensione per riavviare il gioco) **Modalità a due giocatori:** passaggio in tre fasi alla modalità a due giocatori, quindi premere il pulsante di selezione della modalità per cambiare modalità (1-3)

Modalità PK 1 per due

giocatori: gioco sincrono sinistro e destro, entro 120 secondi, le luci a 4 direzioni divise in due lati accenderanno 1-3 luci in modo indipendente e casuale, attiveranno i punteggi corrispondenti, errore nessun punteggio, tempo scaduto, la festa con più i punteggi vincono. (Nessun limite superiore all'errore) (La selezione della velocità influenzerà l'intervallo tra l'accensione e lo spegnimento delle luci) (In questa modalità, le luci accese e spente su entrambi i lati non sono coerenti) livello di visualizzazione del gioco finito e punteggio finale per 5 secondi E poi, ritorna allo stato di ingresso iniziale della modalità corrente (000-1-000)

Modalità PK 2 per due giocatori: gioco sincrono lasciato e destro, nessun limite di tempo e livello. Le luci a 4 direzioni divise in due lati accenderanno 1-3 luci in modo indipendente e casuale, attiveranno i punteggi corrispondenti, nessun errore nel punteggio, ma il numero di errori è contato, game over,

(Ogni parte ha un massimo di 10 errori, e il gioco terminerà automaticamente quando il numero di errori di un lato raggiunge) il gruppo con più punteggi vince, durante il periodo, 8 cicli musicali (Game over è solo influenzato dal limite superiore dell'errore di un lato) (La selezione della velocità influenzerà l'intervallo tra l'accensione e lo spegnimento delle luci (in questa modalità, le luci accese e spente su entrambi i lati sono coerenti)); Livello di visualizzazione del gioco finito e punteggio finale per 5 secondi Quindi, torna allo stato di ingresso iniziale della modalità corrente (000-2-000)

Modalità PK 3 per due giocatori: gioco sincrono sinistro e destro, modalità memoria, premere brevemente per accedere alla modalità memoria (rispettivamente giochi sinistro e destro), quindi premere il pulsante START per avviare il gioco con la luce del messaggio. Display digitale: 000-3-000 (se conta fino a 99, il gioco finisce: un set corretto conta +1: quale squadra sbaglia per prima termina il gioco, visualizza il livello e il punteggio finale p

5 secondi, quindi tornare allo stato di ingresso iniziale della modalità corrente (000-3-000)

ÿ Introduzione alla funzione: se il gioco si avvia, prompt 1 si illumina, dopo aver risposto, il prompt successivo 2; La prossima volta 3. Dopo 99, finirà indipendentemente dalla differenza tra sinistra e destra;

ÿ L'uscita 1 LED lampeggia con una frequenza sonora fissa (3 Hz) in standby ÿ Nessuna risposta, nessun trigger, dopo 180 secondi, lo spegnimento digitale entra automaticamente nello stato di sospensione e qualsiasi tasto può riattivarsi! ÿ Per i dettagli fare riferimento al prodotto reale!

Informazioni FCC:

ATTENZIONE: Cambiamenti o modifiche non espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità potrebbero invalidare il diritto dell'utente a utilizzare l'apparecchiatura!

Questo dispositivo è conforme alla Parte 15 delle norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: 1) Questo

prodotto può causare interferenze dannose.

2)Questo prodotto deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

AVVERTENZA: cambiamenti o modifiche a questo prodotto non espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità potrebbero invalidare il diritto dell'utente a utilizzare il prodotto.

Nota: questo prodotto è stato testato ed è risultato conforme ai limiti dei dispositivi digitali di Classe B ai sensi della Parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono progettati per fornire una protezione ragionevole contro interferenze dannose in un ambiente residenziale all'azione.

Questo prodotto genera, utilizza e può irradiare energia in radiofrequenza e, se non installato e utilizzato in conformità con le istruzioni, può causare interferenze dannose nelle radiocomunicazioni. Tuttavia, non vi è alcuna garanzia che non si verifichino interferenze in una particolare installazione. Se questo prodotto causa interferenze dannose alla ricezione radiofonica o televisiva, cosa che può essere determinata spegnendo e accendendo il prodotto, si consiglia all'utente di provare a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure.

· Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.

- Aumentare la distanza tra il prodotto e il ricevitore.
- Collegare il prodotto a una presa su un circuito diverso da quello a cui è collegata la ricevente ver è connesso.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV esperto per assistenza.

Corretto smaltimento



Questo prodotto è soggetto alle disposizioni della Direttiva europea 2012/19/UE.

Il simbolo del bidone della spazzatura barrato indica che il

il prodotto richiede la raccolta differenziata dei rifiuti nell'Unione Europea. Questo si applica al prodotto e a tutti gli accessori contrassegnati da questo simbolo.

I prodotti contrassegnati come tali non possono essere smaltiti con i normali rifiuti domestici, ma deve essere portato in un punto di raccolta per il riciclaggio di materiale elettrico ed elettronico

Questo dispositivo è conforme alla Parte 15 delle norme FCC. L'operazione è soggetta all'art seguenti due condizioni: (1) Questo dispositivo non può causare interferenze dannose e (2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, inclusa l'interferenza potrebbe causare un funzionamento indesiderato.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

**Supporto tecnico e certificato di garanzia
elettronica www.vevor.com/support**

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Soporte técnico y certificado de garantía

electrónica www.vevor.com/support

MANUAL DE USUARIO DE LA ALFOMBRA DE BAILE

MODELO: YQ3324

Seguimos comprometidos a proporcionarle herramientas a precios competitivos.

"Ahorre a mitad de precio", "A mitad de precio" o cualquier otra expresión similar utilizada por nosotros solo representa una estimación de los ahorros que podría beneficiarse al comprar ciertas herramientas con nosotros en comparación con las principales marcas principales y no necesariamente significa cubrir todas las categorías de herramientas ofrecidas por nosotros. Le recordamos que, cuando realice un pedido con nosotros, verifique cuidadosamente si realmente está ahorrando la mitad en comparación con las principales marcas.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

ALFOMBRA DE BAILE

MODELO: YQ3324



Foto como referencia

¿NECESITAR AYUDA? ¡CONTÁCTANOS!

¿Tiene preguntas sobre el producto? ¿Necesita soporte técnico? No dude en contactarnos:

Soporte técnico y certificado de garantía electrónica
www.vevor.com/support

Estas son las instrucciones originales; lea atentamente todas las instrucciones del manual antes de operar. VEVOR se reserva una interpretación clara de nuestro manual de usuario. La apariencia del producto estará sujeta al producto que recibió. Perdone que no le informaremos nuevamente si hay actualizaciones de tecnología o software en nuestro producto.

INSTRUCCIONES Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

! ADVERTENCIA:



como usar

Lista del panel de control:



Tapete de juego PK para dos jugadores

Control maestro: control maestro IC+4M FLASH, salida PWM. Bocina de caja de música: 50 potencia: 4,5 V

Configuración de funciones: 8 LED de juego, 1 dígito para mostrar modelos + 2 dígitos para mostrar el conteo. 8 teclas de baile (cuatro a la izquierda y 4 a la derecha, correspondiente a 1 LED de juego) 1 botón de inicio de juego (modo), 1 tecla de control de volumen, 1 tecla de selección de dificultad en 1-3 niveles para controles de velocidad LED, 1 tecla de selección de

modelo de juego Todas las teclas de activación son cables de película de carbono, preste atención al modo de disparo y la sensibilidad. Encienda con música de inicio, pantallas de dígitos intermitentes 889-8-888, 8 luces del juego parpadean a su vez, cuando finaliza la música de inicio, la digital se borra. Las luces del juego se apagan y luego ingresan al estado de funcionamiento del juego. .

12 teclas en la superficie del tapete 8 teclas de dirección (4 a la izquierda y 4 a la derecha) 4 teclas de función: * Tecla de volumen * Tecla de selección de velocidad * Tecla de inicio * Tecla de modo de juego Volumen: cicla el tamaño del volumen, controlando todo el volumen (7 niveles en total, los 4 niveles al indicar / más alto-fuerte-pequeño ruido) Nivel de dificultad: ciclo de 1 a 3 velocidades (controle la luz y cambie el intervalo de tiempo/la segunda velocidad al iniciar. Botón de inicio: presione el botón de inicio, juego inicio, el juego vuelve a reiniciarse (el modo de un jugador volverá al primer nivel) selección de modo: un jugador. modo de dos jugadores cambia al modo PK 1.modos PK 2.modos PK 3.

Flujo de inicio del juego:

Presione el modelo de selección de interruptor de tres etapas, modo de un solo jugador o modo de dos jugadores. Luego presione la selección de modo, elija el nivel de dificultad, inicie la caja de música: la selección del interruptor de tres etapas (encendido/apagado, modo de un solo jugador, modo PK de dos jugadores).)

modelo para un jugador El juego comienza, las teclas de dirección se iluminan al azar, toca las teclas de dirección correctas para obtener puntuación. Incluyendo 8 niveles, cada nivel necesita 30 puntajes y luego ingrese al siguiente nivel 1-2 nivel 1 luz LED, 3-4 nivel 1-2 luz LED, 5-6 nivel 1-3 luz LED, 7-8 nivel 1-4 luz LED. Si responde incorrecto dentro de 5 grupos (incluidos 5 grupos), pasará el juego, reproducirá el efecto de sonido de victoria (todos los LED

parpadeando juntos y entrar al siguiente nivel; Cuando termines el juego, volverás automáticamente al modo de encendido. Si respondes mal en más de 5 grupos, termina el juego y reproduce la música midi, el dígito será cero. Al tocar la selección de nivel, el juego comienza desde el nivel de selección (el juego no regresa al modo de encendido para reiniciar el juego) Modo de dos jugadores: cambia en tres etapas al modo de dos jugadores y luego presiona el botón de selección de modo para cambiar de modo (1-3)

Modo PK 1 para dos

jugadores: juego sincrónico izquierdo y derecho, en 120 segundos, las luces de 4 direcciones divididas en dos lados encenderán de 1 a 3 luces de forma independiente y aleatoria, activarán las puntuaciones correspondientes, error sin puntuación, se acaba el tiempo, la fiesta con más puntuaciones gana. (No hay límite superior de error) (La selección de velocidad afectará el intervalo entre las luces encendidas y apagadas) (En este modo, las luces encendidas y apagadas en ambos lados no son consistentes) el juego termina el nivel de visualización y la puntuación final durante 5 segundos Y luego, vuelve al estado de entrada inicial del modo actual (000-1-000)

Modo PK 2 para dos jugadores: juego sincrónico de izquierda a derecha, sin límite de tiempo ni de nivel. Las luces de 4 direcciones divididas en dos lados encenderán de 1 a 3 luces de forma independiente y aleatoria, activarán las puntuaciones correspondientes, no habrá error, pero el número de errores es contado,

fin del juego (cada lado tiene un máximo de 10 errores y el juego terminará automáticamente cuando se alcance el número de errores de un lado) el partido con más puntajes gana, durante el período, 8 ciclos de música (el juego termina solo afectado por el límite superior del error de un lado) (La selección de velocidad afectará el intervalo entre las luces encendidas y apagadas (en este modo, las luces encendidas y apagadas en ambos lados son consistentes)); Nivel de visualización del juego terminado y puntuación final durante 5 segundos Y luego, regrese al estado de entrada inicial del modo actual (000-2-000)

Modo PK 3 para dos jugadores: juego sincrónico izquierdo y derecho, modo de memoria, presione brevemente para ingresar al modo de memoria (juegos respectivos izquierdo y derecho) y luego presione el botón INICIO para iniciar el juego con la luz indicadora.

Pantalla digital: 000-3-000 (si cuenta hasta 99, entonces se termina el juego: un conteo correcto +1: el partido que se equivocó primero termina el juego, muestra el nivel y la puntuación final).

5 segundos y luego regresa al estado de entrada inicial del modo actual (000-3-000)

Introducción

de la función: si el juego comienza, aparece 1 luz, después de responder, el siguiente mensaje 2; La próxima vez 3. Después del 99, terminará independientemente de si hay una diferencia entre izquierda y derecha; 1 salida LED parpadea con una frecuencia fija de sonido (3 Hz) en espera Sin respuesta, sin disparador, después de 180 segundos, el apagado digital entra automáticamente en estado de suspensión y cualquier tecla puede activarse. ¡Consulte el producto real para obtener más detalles!

Información de la FCC:

PRECAUCIÓN: ¡Los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo!

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. El funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones:

- 1) Este producto puede causar interferencias dañinas.
- 2) Este producto debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

ADVERTENCIA: Los cambios o modificaciones a este producto que no estén aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el producto.

Nota: Este producto ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital de Clase B de conformidad con la Parte 15 de las normas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial. alación.

Este producto genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias dañinas en las radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación en particular. Si este producto causa interferencias dañinas en la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar encendiendo y apagando el producto, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas.

- Reorientar o reubicar la antena receptora.

- Aumentar la distancia entre el producto y el receptor.
- Conecte el producto a una toma de corriente de un circuito diferente al que está conectado el receptor. ver está conectado.
- Consulte al distribuidor o a un técnico experimentado en radio/TV para obtener ayuda.

Eliminación correcta



Este producto está sujeto a las disposiciones de la Directiva europea 2012/19/UE.

El símbolo que muestra un contenedor con ruedas tachado indica que el

El producto requiere recogida selectiva de residuos en la Unión Europea. Este se aplica al producto y a todos los accesorios marcados con este símbolo.

Los productos marcados como tales no podrán desecharse con la basura doméstica normal, pero deben llevarse a un punto de recogida para el reciclaje de aparatos eléctricos y electrónicos.

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. La operación está sujeta a la siguientes dos condiciones: (1) Este dispositivo no puede causar interferencias dañinas y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluida la interferencia que puede causar un funcionamiento no deseado.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Soporte técnico y certificado de garantía
electrónica www.vevor.com/support

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Wsparcie techniczne i certyfikat e-gwarancji

www.vevor.com/support

INSTRUKCJA OBSŁUGI MATY DO TAŃCA

MODEL: YQ3324

Nadal dokładamy wszelkich starań, aby zapewnić Państwu narzędzia w konkurencyjnej cenie. „Zaoszczędź do połowy”, „o połowę ceny” lub inne podobne wyrażenia używane przez nas przedstawiają jedynie szacunkową oszczędność, jaką możesz uzyskać kupując u nas określone narzędzia w porównaniu z głównymi najlepszymi markami i niekoniecznie oznaczają uwzględnienie wszystkich kategorii oferowanych narzędzi przez nas. Przypominamy, aby podczas składania zamówienia u nas dokładnie sprawdzić, czy faktycznie oszczędzasz połowę w porównaniu z czołowymi markami.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

MATA DO TAŃCA

MODEL: YQ3324



Zdjęcie w celach informacyjnych

POTRZEBUJESZ POMOCY? SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI!

Masz pytania dotyczące produktu? Potrzebujesz wsparcia technicznego? Zapraszamy do kontaktu z nami:

Wsparcie techniczne i certyfikat e-gwarancji www.vevor.com/support

To jest oryginalna instrukcja. Przed przystąpieniem do obsługi prosimy o dokładne zapoznanie się ze wszystkimi instrukcjami. VEVOR zastrzega sobie jasną interpretację naszej instrukcji obsługi. Wygląd produktu zależy od produktu, który otrzymałeś. Proszę wybaczyć nam, że nie będziemy ponownie informować Państwa, jeśli pojawią się jakieś aktualizacje technologii lub oprogramowania naszego produktu.

INSTRUKCJE BEZPIECZEŃSTWA I ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

! OSTRZEŻENIE:



Jak używać

Lista paneli sterowania:



Playmat PK dla dwóch graczy

Sterowanie główne: sterowanie główne IC+4M FLASH, wyjście PWM. Klakson pozytywki: 50, moc: 4,5 V.

Ustawienie funkcji: 8 diod LED

gry, 1 cyfra do wyświetlania modeli + 2 cyfry do wyświetlania liczby. 8 tańczących klawiszy (cztery po lewej i 4 na prawy, odpowiadający 1 diodzie LED gry) 1 przycisk uruchamiania (trybu) gry, 1

klawisze regulacji głośności, 1 klawisz wyboru trudności na 1-3 poziomach dla kontroli prędkości LED, 1

klawisz wyboru modelu gry Wszystkie klawisze spustowe są okablowane z folii węglowej, zwróć uwagę do trybu wyzwalania i czułości. Włącz przy

odtwarzaniu muzyki startowej. Migająca cyfra wyświetla 889-8-888, 8 świateł gry miga po kolei. Gdy muzyka startowa się kończy, cyfrowka zostaje wyczyszczona. Światła gry gasną, a następnie gra przechodzi w stan roboczy. 12 klawiszy na powierzchni maty 8 klawiszy kierunkowych (4 po lewej i 4 po prawej) 4

klawisze funkcyjne: *Klawisz głośności *Klawisz wyboru prędkości *Klawisz Start *Klawisz trybu gry Głośność: zmienianie rozmiaru głośności, kontrolowanie całej

głośności (łącznie 7 poziomów, 4 poziomy podczas mówienia / głośniej-

głośniej-mniej głośno) Poziom trudności: cykl 1-3 prędkości (kontroluj światło i przełączaj przedział czasowy/

druga prędkość po uruchomieniu. Przycisk Start: naciśnij przycisk Start, gra start, gra powraca do ponownego uruchomienia (tryb pojedynczego gracza zostanie przywrócony do pierwszego poziomu) wybór trybu:

pojedynczy gracz. Przełączenie trybu dla dwóch graczy na tryb PK 1. Tryb PK 2. Tryb PK 3.

Przebieg rozpoczęcia gry:

Naciśnij trzystopniowy przełącznik wyboru modelu tryb dla jednego gracza lub tryb dla dwóch graczy.

Następnie naciśnij wybór trybu -wybierz poziom trudności -uruchom Pozytywkę : trzystopniowy wybór przełącznika (wł./wył. - tryb dla jednego gracza - tryb PK dla dwóch graczy) Model dla jednego gracza

Rozpoczyna

się gra, klawisze kierunkowe świecą

losowo, dotknij odpowiednich klawiszy kierunkowych, aby uzyskać wynik. Obejmuje 8 poziomów, każdy

poziom wymaga 30 punktów, a następnie przejdź do następnego poziomu 1-2 poziom 1 dioda LED, 3-4

poziom 1-2 światło LED, 5-6 poziomów 1-3 dioda LED, 7-8 poziom 1-4 dioda LED. Jeśli odpowiesz źle w 5 grupach

(w tym 5 grup), przejdziesz grę, zagrasz efekt dźwiękowy zwycięstwa (wszystkie diody LED

migają razem i wejdź na następną poziom; Po zakończeniu gry automatycznie powrócisz do trybu włączenia. Jeśli odpowiesz błędnie w więcej niż 5 grupach, gra się zakończy i odtworzysz muzykę midi, cyfra wyniesie zero. Po dotknięciu wyboru poziomu gra rozpoczyna się od poziomu wyboru (gra nie powraca do trybu włączenia, aby wznowić grę) Tryb dla dwóch graczy: trzystopniowe przełączenie do trybu dla dwóch graczy, a następnie naciśnij przycisk wyboru trybu, aby przełączyć tryb (1-3)

Tryb PK dla dwóch graczy 1:

Gra synchroniczna w lewą i prawą stronę, w ciągu 120 sekund 4-kierunkowe światła podzielone na dwie strony zapalają 1-3 światła niezależnie i losowo, wywołują odpowiednie wyniki, błąd nie przyniesie wyniku, upłynie czas, impreza z większą liczbą zdobywa punkty. (Brak górnej granicy błędów) (Wybór prędkości będzie miał wpływ na odstęp pomiędzy włączeniem i wyłączeniem świateł) (w tym trybie włączanie i wyłączenie świateł po obu stronach nie jest spójne) Poziom gry na wyświetlaczu i końcowy wynik przez 5 sekund. powraca do początkowego stanu wejścia bieżącego trybu (000-1-000)

Tryb PK dla dwóch graczy 2: Lewa i prawa gra synchroniczna, bez limitu czasu i poziomu. 4-kierunkowe światła podzielone na dwie strony zapalają 1-3 światła niezależnie i losowo, wywołują odpowiednie wyniki, błąd nie ma wyniku, ale liczba błędów jest policzony, gra zakończona (każda ze stron może popełnić maksymalnie 10 błędów, a gra zakończy się automatycznie, gdy osiągnie liczbę błędów jednej ze stron) wygrywa strona z większą liczbą punktów, w okresie 8 cykli muzycznych (Koniec gry następuje tylko na które wpływa górna granica błędów jednej strony) (Wybór prędkości będzie miał wpływ na odstęp czasu pomiędzy włączeniem i wyłączeniem świateł (w tym trybie światła po obu stronach są jednakowe)); Poziom gry powyżej poziomu wyświetlania i wynik końcowy przez 5 sekund a następnie wróć do początkowego stanu wejścia bieżącego trybu (000-2-000)

Tryb PK dla dwóch graczy 3: Gra synchroniczna lewej i prawej strony, tryb pamięci, krótkie naciśnięcie, aby przejść do trybu pamięci (odpowiednio lewa i prawa gra), a następnie naciśnij przycisk START, aby rozpocząć grę za pomocą kontrolki. Wyświetlacz cyfrowy: 000-3-000 (jeśli liczba doliczy do 99, oznacza to koniec gry: Prawidłowy wynik seta +1: Która ze stron popełni błąd jako pierwsza kończy grę, poziom wyświetlania i końcowy wynik dla

5 sekund, a następnie powróć do początkowego stanu wejścia bieżącego trybu (000-3-000)

Wprowadzenie funkcji: Jeśli gra się rozpocznie, zaświeci się 1 dioda, po udzieleniu odpowiedzi następnym monit 2; Następnie razem 3. Po 99 skończy się niezależnie od tego, czy będzie różnica między lewą i prawą stroną; 1 wyjście LED miga ze stałą częstotliwością dźwięku (3 Hz) w trybie gotowości. Brak reakcji, brak wyzwalacza, po 180 sekundach cyfrowe wyłączenie automatycznie przechodzi w stan uśpienia i każdy klawisz może się obudzić!

Aby uzyskać szczegółowe informacje, zapoznaj się z rzeczywistym produktem!

Informacje FCC:

UWAGA: Zmiany lub modyfikacje, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do obsługi urządzenia!

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom:

1) Ten produkt może

powodować szkodliwe zakłócenia.

2) Ten produkt musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą

powodować niepożądane działanie.

OSTRZEŻENIE: Zmiany lub modyfikacje tego produktu, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do obsługi produktu.

Uwaga: ten produkt został przetestowany i stwierdzono, że spełnia ograniczenia dla urządzeń cyfrowych klasy B zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Ograniczenia te mają na celu zapewnienie rozsądnej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacjach mieszkalnych.

Ten produkt wytwarza, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej, a jeśli nie zostanie zainstalowany i nie będzie używany zgodnie z instrukcją, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiokomunikacyjnej. Nie ma jednak gwarancji, że w konkretnej instalacji nie wystąpią zakłócenia. Jeśli produkt powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radia lub telewizji, co można stwierdzić poprzez wyłączenie i włączenie produktu, zachęca się użytkownika do podjęcia próby skorygowania zakłóceń za pomocą jednego lub kilku z poniższych środków.

· Zmień orientację lub położenie anteny odbiorczej.

- Zwiększ odległość pomiędzy produktem a odbiornikiem.
- Podłącz produkt do gniazdka w obwodzie innym niż ten, do którego jest odbierany, aby być podłączony.
- Skonsultuj się z sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radiowo-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.

Prawidłowa utylizacja



Ten produkt podlega postanowieniom dyrektywy europejskiej 2012/19/UE.

Symbol przedstawiający przekreślony kosz na śmieci wskazuje, że produkt wymaga oddzielnej zbiórki śmieci na terenie Unii Europejskiej. Ten dotyczy produktu i wszystkich akcesoriów oznaczonych tym symbolem.

Produktów oznaczonych jako takie nie można wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi, lecz należy oddać do punktu zbiórki sprzętu elektrycznego i elektronicznego przeznaczonego do recyklingu.

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Eksploatacja podlega spełnianiu dwóch warunków: (1) To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń oraz (2) to urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które może spowodować niepożądane działanie.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Wsparcie techniczne i certyfikat e-gwarancji

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technische ondersteuning en e-garantiecertificaat
www.vevor.com/support

DANSMAT GEBRUIKERSHANDLEIDING

MODEL: YQ3324

We blijven ons inzetten om u gereedschap tegen een concurrerende prijs te bieden.

"Bespaar de helft", "Halve prijs" of andere soortgelijke uitdrukkingen die door ons worden gebruikt vertegenwoordigt slechts een schatting van de besparingen die u zou kunnen profiteren als u bepaalde gereedschappen bij ons koopt in vergelijking met de grote topmerken en betekent niet noodzakelijkerwijs dat deze alle categorieën van aangeboden gereedschappen omvatten door ons. U wordt er vriendelijk aan herinnerd om bij het plaatsen van een bestelling bij ons zorgvuldig te verifiëren of u daadwerkelijk de helft bespaart in vergelijking met de grote topmerken.

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DANSMAT

MODEL: YQ3324



Foto ter referentie

HULP NODIG? NEEM CONTACT MET ONS OP!

Heeft u productvragen? Technische ondersteuning nodig? Neem gerust contact met ons op:

**Technische ondersteuning en e-
garantiecertificaat www.vevor.com/support**

Dit is de originele instructie. Lees alle instructies in de handleiding zorgvuldig door voordat u ermee aan de slag gaat. VEVOR behoudt zich een duidelijke interpretatie van onze gebruikershandleiding voor. Het uiterlijk van het product is afhankelijk van het product dat u heeft ontvangen. Vergeef ons alstublieft dat we u niet opnieuw zullen informeren als er technologie- of software-updates zijn voor ons product.

VEILIGHEIDSINSTRUCTIES EN VOORZORGSMAATREGELEN

! WAARSCHUWING:



Hoe te gebruiken

Lijst van het bedieningspaneel:



PK speelmat voor twee spelers

• **Hoofdbediening: hoofdbediening** IC+4M FLASH, PWM-uitgang. Muziekdooshoorn: 50 vermogen: 4,5 V Functie-

instelling: 8 Game-LED, 1 cijfer voor het weergeven van modellen + 2 cijfers voor het weergeven van het aantal. 8 danstoetsen (vier aan de linkerkant en 4 aan de rechterkant, komt overeen met 1 spel-LED) 1 spel(modus) startknop, 1 volumeknoppen, 1 moeilijkheidsgraadselectiesleutel in 1-3 niveaus voor LED-snelheidsregelaars, 1 spelmodelselectiesleutel Alle

triggertoetsen zijn koolstoffilmbedradings, let op naar de triggermodus en gevoeligheid.

Inschakelen met opstartmuziek, knipperende cijfers 889-8-888,8 spellampjes knipperen beurtelings. Wanneer de opstartmuziek eindigt, wordt het digitale gewist. De

spellampjes gaan uit en gaan vervolgens naar de werkende staat van het spel . • **12 toetsen op speelmatoppervlak** 8 richtingstoetsen

(4 aan de linkerkant en 4 aan de rechterkant) 4 functietoetsen:

*Volumetoets *Snelheidsselectietoets *Starttoets *Spelmodustoets Volume: doorloop de volumegrootte en regel het hele volume (7 niveaus in totaal, de 4 niveaus bij het aangeven / luider-luid-klein luid) Moeilijkheidsgraad: cyclus 1-3 snelheden (controleer het licht en schakel het tijdsinterval/de tweede snelheid bij het starten. Startknop: druk op de startknop, spel start, het spel keert terug naar de herstart (modus voor één speler keert terug naar het eerste niveau) modusselectie: enkele speler. modus voor twee spelers schakelt over naar PK-modus 1.PK-modus 2.PK-modus 3.

• **Spelstartstroom:**

Druk op de drietrappsschakelaarselectiemodel voor één speler of twee spelersmodus. Druk vervolgens op modusselectie - kies moeilijkheidsgraad - start Muziekdoos: de drietrappsschakelaarselectie (aan / uit - modus voor één speler - PK-modus voor twee spelers)

• **model**

voor één speler Het spel begint,

de richtingstoetsen lichten willekeurig op, als u de juiste richtingstoetsen aanraakt, krijgt u een score. Inclusief 8 niveaus, elk niveau heeft 30 scores nodig en ga dan naar het volgende niveau 1-2 niveau 1LED-licht, 3-4 niveau 1-2 LED-licht, 5-6 niveau 1-3LED-licht, 7-8 niveau 1-4 led-licht. Als u antwoordt verkeerd binnen 5 groepen (inclusief 5 groepen), je slaagt voor het spel, speelt het overwinningsgeluidseffect (allemaal LED

knippen samen en gaan naar het volgende niveau; Wanneer je het spel voltooit, keer je automatisch terug naar de inschakelmodus. Als je meer dan 5 groepen fout antwoordt, speel dan het spel af en speel de muziek midi, het cijfer is nul. Als je de niveauselectie aanraakt, begint het spel vanaf het selectieniveau (het spel keert niet terug naar de inschakelmodus om het spel opnieuw te starten) **Modus voor twee spelers:** schakel in drie fasen over naar de modus voor twee spelers en druk vervolgens op de modusselectieknop om van modus te wisselen (1-3)

PK-modus voor twee

spelers 1: links en rechts synchroon spel, binnen 120 seconden zullen de 4-directionele lichten verdeeld in twee zijden 1-3 lichten onafhankelijk en willekeurig oplichten, overeenkomstige scores activeren, fout geen score, tijd voorbij, het feest met meer scoort overwinningen. (Geen bovengrens voor fouten) (Snelheidsselectie heeft invloed op het interval tussen de lichten aan en uit) (In deze modus zijn de lichten aan en uit aan beide kanten niet consistent) Game over weergaveniveau en eindscore gedurende 5 seconden En dan, keert terug naar de initiële invoerstatus van de huidige modus (000-1-000)

PK-modus 2 voor twee spelers: synchroon spel laten en rechts, geen tijd- en niveaulimiet.

De 4-richtingslichten verdeeld in twee zijden zullen 1-3 lichten onafhankelijk en willekeurig oplichten, overeenkomstige scores activeren, fout geen score, maar het aantal fouten is geteld, game over, (elke kant

heeft maximaal 10 fouten, en het spel eindigt automatisch wanneer het aantal fouten aan één kant bereikt is). De partij met de meeste scores wint, gedurende de periode, 8 muziekcycli (Game over is slechts beïnvloed door de bovengrens van de fout van één kant) (Snelheidsselectie beïnvloedt het interval tussen de lichten aan en uit (in deze modus zijn de lichten aan en uit aan beide kanten consistent)); Game over weergaveniveau en eindscore gedurende 5 seconden En keer dan terug naar de initiële invoerstatus van de huidige modus (000-2-000)

PK-modus 3 voor twee spelers: synchroon spel links en rechts, geheugenmodus, kort indrukken om de geheugenmodus te openen (respectievelijk links en rechts) en druk vervolgens op de START-knop om het spel te starten met het promptlampje. Digitaal display: 000-3-000 (als het tot 99 telt, dan is het spel voorbij: een correcte set telt +1: welke partij het spel als eerste verkeerd beëindigt, geeft het niveau en de eindscore weer

5 seconden, en keer dan terug naar de initiële invoerstatus van de huidige modus

(000-3-000) ÿ Functie-introductie: als het spel start, licht prompt 1 op, na het beantwoorden, de volgende prompt 2; Volgende keer 3. Na 99 eindigt het, ongeacht of er een verschil is tussen links en rechts; ÿ 1 LED-uitgang knippert met een vaste geluidsfrequentie (3 Hz) standby ÿ Geen reactie, geen trigger, na 180 seconden gaat de digitale uitschakeling automatisch in de slaapstand en kan elke toets wakker worden! ÿ Raadpleeg het daadwerkelijke product voor meer informatie!

FCC-informatie:

LET OP: Wijzigingen of aanpassingen die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om de apparatuur te bedienen ongeldig maken!

Dit apparaat voldoet aan Deel 15 van de FCC-regels. Voor gebruik gelden de volgende twee voorwaarden: 1)

Dit product kan schadelijke interferentie veroorzaken.

2) Dit product moet alle ontvangen interferentie accepteren, inclusief interferentie die een ongewenste werking kan veroorzaken.

WAARSCHUWING: Wijzigingen of aanpassingen aan dit product die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving, kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om het product te bedienen ongeldig maken.

Opmerking: Dit product is getest en voldoet aan de limieten voor een digitaal apparaat van Klasse B, overeenkomstig Deel 15 van de FCC-regels. Deze limieten zijn bedoeld om redelijke bescherming te bieden tegen schadelijke interferentie in een woonomgeving allatie.

Dit product genereert, gebruikt en kan radiofrequentie-energie uitstralen, en als het niet wordt geïnstalleerd en gebruikt in overeenstemming met de instructies, kan het schadelijke interferentie in radiocommunicatie veroorzaken. Er is echter geen garantie dat er geen interferentie zal optreden in een bepaalde installatie. Als dit product schadelijke interferentie veroorzaakt aan radio- of televisieontvangst, wat kan worden vastgesteld door het product uit en weer in te schakelen, wordt de gebruiker aangeraden te proberen de interferentie te corrigeren door een of meer van de volgende maatregelen.

· Heroriënteer of verplaats de ontvangstantenne.

- Vergroot de afstand tussen het product en de ontvanger.
- Sluit het product aan op een stopcontact op een ander circuit dan dat waarop de ontvanger is aangesloten ver is aangesloten.
- Raadpleeg de dealer of een ervaren radio-/tv-technicus voor hulp.

Correcte verwijdering



Dit product valt onder de bepalingen van de Europese Richtlijn 2012/19/EU.

Het symbool met een doorgestreepte afvalcontainer geeft aan dat de product vereist een aparte afvalinzameling in de Europese Unie. Dit geldt voor het product en alle accessoires die met dit symbool zijn gemarkeerd.

Producten die als zodanig zijn gemarkeerd mogen niet bij het normale huisvuil worden weggegooid, maar moet naar een inzamelpunt worden gebracht voor recycling van elektrische en elektronische apparatuur

Dit apparaat voldoet aan Deel 15 van de FCC-regels. De werking is onderworpen aan de volgende twee voorwaarden:(1)Dit apparaat mag geen schadelijke interferentie veroorzaken, en (2) dit apparaat moet alle ontvangen interferentie accepteren, inclusief interferentie die kan een ongewenste werking veroorzaken.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

**Technische ondersteuning en e-
garantiecertificaat www.vevor.com/support**

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk support och e-garanticertifikat

www.vevor.com/support

DANSMATTA ANVÄNDARHANDBOK

MODELL: YQ3324

Vi fortsätter att vara engagerade i att ge dig verktyg till konkurrenskraftiga priser. "Spara hälften", "halva priset" eller andra liknande uttryck som används av oss representerar bara en uppskattning av besparingar du kan dra nytta av att köpa vissa verktyg hos oss jämfört med de stora toppmärkena och betyder inte nödvändigtvis att täcka alla kategorier av verktyg som erbjuds av oss. Du påminns vänligen om att noggrant kontrollera när du gör en beställning hos oss om du faktiskt sparar hälften i jämförelse med de främsta stora varumärkena.

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DANSMATTA

MODELL: YQ3324



Foto för referens

BEHÖVER HJÄLP? KONTAKTA OSS!

Har du produktfrågor? Behöver du teknisk support? Kontakta oss gärna:

Teknisk support och e-garanticertifikat
www.vevor.com/support

Detta är den ursprungliga instruktionen, läs alla instruktioner noggrant innan du använder den. VEVOR reserverar sig för en tydlig tolkning av vår användarmanual. Utseendet på produkten är beroende av den produkt du fått. Ursäkta oss att vi inte kommer att informera dig igen om det finns någon teknik eller mjukvaruuppdateringar på vår produkt.

SÄKERHETSINSTRUKTIONER OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER

! VARNING:



Hur man använder

Kontrollpanel lista:



Två spelare PK lekmattna

ÿ **Huvudkontroll: masterkontroll** IC+4M FLASH, PWM-utgång. Musikboxhorn: 50 effekt: 4,5V

Funktionsinställning: 8

Game LED, 1 siffra för att visa modeller + 2 siffror för att visa antalet. 8 danstangenter (fyra till vänster och 4 på höger, motsvarande 1 spel-LED) 1 spel(läge)startknapp, 1

volymkontrollknapp, 1 valknapp för svårighetsgrad i 1-3 nivåer för LED-hastighetskontroller, 1 valknapp för spelmodell Alla triggerknappar är ledningar av kolfilm, var uppmärksam till triggerläge och känslighet. Slå på

med startmusik, snärjande siffror displavs889-8-888,8 spellampor blinkar i tur och ordning, När startmusiken slutar rensas digitaliseringen. Spelets lampor slocknar och går sedan in i spelets arbetsläge . ÿ **12 tangenter på lekmattnas yta** 8 riktningstangenter (4 till vänster och 4 till höger) 4 funktionstangenter: *Volymknapp *Hastighetsvalstangent *Startknapp

*Spellägesknapp Volym: växla

volymstorleken, kontrollera hela volymen (7 nivåer totalt, de 4

nivåerna när du säger / högre-högt-liten högt) Svårighetsgrad: cykla 1-3 hastigheter (kontrollera ljuset och växla tidsintervallet/den andra hastigheten vid start. Startknapp: tryck på startknapp, spel start, spelet återgår till omstart (enspelarläge kommer att återgå till första nivån)

lägesval: en spelare. två spelare växlar till PK-läge 1.PK-läge 2.PK-läge 3.

ÿ **Spelstartflöde:**

Tryck på val av trestegsokopplare modell enspelarläge eller tvåspelaresläge. Tryck sedan på lägesval -välj svårighetsnivå -start Musikdosa: val av trestegsokopplare (på/av-läge för en spelare--två spelare PK-läge) ÿ **enspelarmodell** Spelet startar, riktningstangenterna lyser slumpmässigt,

tryck på rätt riktningstangenter

för att få poäng. Inklusive 8 nivåer, varje nivå behöver 30 poäng och gå sedan in på nästa nivå 1-2nivå 1LED-ljus,3-4 nivå 1-2 LED-ljus,5-6nivå 1-3LED-ljus,7-8 nivå 1-4 led-ljus.Om du svarar fel inom 5 grupper (inklusive 5 grupper), kommer du att klara spelet, spela segerljudeffekten (alla LED

blinkar tillsammans och gå in på nästa nivå; När du är klar med spelet kommer du automatiskt att återgå till startläge. Om du svarar fel mer än 5 grupper, sedan game over och spela musik-midi, blir siffran noll. När du trycker på nivåvalet startar spelet från kl. valnivån (spelet går inte tillbaka till strömpåslagsläget för att starta om spelet **ÿ Tvåspelaresläge**: Trestegsväxling till tvåspelarläge och tryck sedan på lägesvals-knappen för att byta läge (1-3)

PK-läge 1 för två spelare:

Vänster och höger synkront spel, inom 120 sekunder kommer de 4-riktade ljusen uppdelade på två sidor att tända 1-3 lampor oberoende och slumpmässigt, utlösa motsvarande poäng, fel ingen poäng, tid upp, festen med mer poäng vinner. (Ingen övre gräns för fel) (Hastighetsval kommer att påverka intervallet mellan tända och släckta lampor) (I det här läget är lamporna på och av på båda sidor inte konsekventa) game over skärmenivå och slutresultat i 5 sekunder Och sedan, återgår till det ursprungliga ingångsläget för det aktuella läget (000-1-000)

Två spelare PK-läge 2: Låt och höger synkront spel, ingen tids- och nivågräns. de 4-riktade ljusen uppdelade på två sidor kommer att tända 1-3 lampor oberoende och slumpmässigt, utlösa motsvarande poäng, fel ingen poäng, men antalet misstag är räknat, game over, (Varje sida har högst 10 fel, och spelet avslutas automatiskt när antalet fel på ena sidan når) partiet med fler poäng vinner under perioden, 8 musikcykler (Game over är endast påverkas av den övre gränsen för en sidas fel) (Hastighetsvalet kommer att påverka intervallet mellan tända och släckta lampor (i det här läget är lamporna på och av på båda sidor konsekventa));: Spelöverskridande visningsnivå och slutresultat i 5 sekunder Och återgå sedan till det ursprungliga ingångsläget för det aktuella läget (000-2-000)

Två spelare PK-läge 3: Vänster och höger synkront spel, minnesläge, kort tryck för att gå in i minnesläge (vänster och höger respektive spel) och tryck sedan på START-knappen för att starta spelet med promptljuset. Digital display: 000-3-000 (om räknas upp till 99 så är spelet över: Rätt antal set +1: Vilken part som är fel först avslutar spelet, visa nivå och slutresultat för

5 sekunder, och återgå sedan till det ursprungliga ingångsläget för det aktuella läget (000-3-000) \ddot{y} Funktionsintroduktion: Om spelet startar, fråga 1 ljus, efter att ha svarat, nästa prompt 2; Nästa gång 3. Efter 99 slutar det oavsett om det är skillnad mellan vänster och höger; \ddot{y} 1 LED-utgång blinkar med en fast ljudfrekvens (3Hz) standby \ddot{y} Inget svar, ingen trigger, efter 180 sekunder går den digitala avstängningen automatiskt in i viloläge, och vilken tangent som helst kan vakna! \ddot{y} Se den faktiska produkten för detaljer!

FCC-information:

WARNING: Ändringar eller modifieringar som inte uttryckligen godkänts av den part som ansvarar för efterlevnaden kan upphäva användarens rätt att använda utrustningen!

Denna enhet uppfyller del 15 av FCC-reglerna. Användningen är föremål för följande två villkor: 1)

Denna produkt kan orsaka skadliga störningar.

2) Denna produkt måste acceptera alla mottagna störningar, inklusive störningar som kan orsaka oönskad funktion.

WARNING: Ändringar eller modifieringar av denna produkt som inte uttryckligen godkänts av den part som ansvarar för efterlevnaden kan ogiltigförklara användarens behörighet att använda produkten.

Obs: Denna produkt har testats och befunnits överensstämma med gränserna för en digital enhet i klass B i enlighet med del 15 av FCC-reglerna. Dessa gränser är utformade för att ge rimligt skydd mot skadliga störningar i ett bostadshusallation.

Denna produkt genererar, använder och kan utstråla radiofrekvensenergi, och om den inte installeras och används i enlighet med instruktionerna kan den orsaka skadliga störningar i radiokommunikation. Det finns dock ingen garanti för att störningar inte kommer att inträffa i en viss installation. Om denna produkt orsakar skadliga störningar på radio- eller tv-mottagning, vilket kan fastställas genom att stänga av och sätta på produkten, uppmanas användaren att försöka korrigeras störningen med en eller flera av följande åtgärder.

· Rikta om eller flytta mottagningsantennen.

- Öka avståndet mellan produkten och mottagaren.
- Anslut produkten till ett uttag på en annan krets än den till vilken mottagaren ver är ansluten.
- Kontakta återförsäljaren eller en erfaren radio/TV-tekniker för hjälp.

Korrekt avfallshantering



Denna produkt omfattas av bestämmelserna i det europeiska direktivet 2012/19/EU.

Symbolen som visar en soptunna på hjul anger att

Produkten kräver separat sophämtning i EU. Detta

gäller för produkten och alla tillbehör märkta med denna symbol.

Produkter märkta som sådana får inte slängas med vanligt hushållsavfall, men

måste lämnas till en samlingsplats för återvinning av elektriska och elektroniska produkter

Denna enhet uppfyller del 15 av FCC-reglerna. Driften är föremål för

följande två villkor:(1)Denna enhet får inte orsaka skadliga störningar, och

(2)denna enhet måste acceptera alla mottagna störningar, inklusive störningar som kan orsaka oönskad funktion.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk support och e-garanticertifikat

www.vevor.com/support