

ElectroBuzz Schatzsuche



⚠️ WARNUNG:
ERSTICKUNGSGEFAHR - kleine Teile.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
AN DIE ELTERN: LESEN SIE DIESE ANLEITUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE IHREM KIND HELFEN.

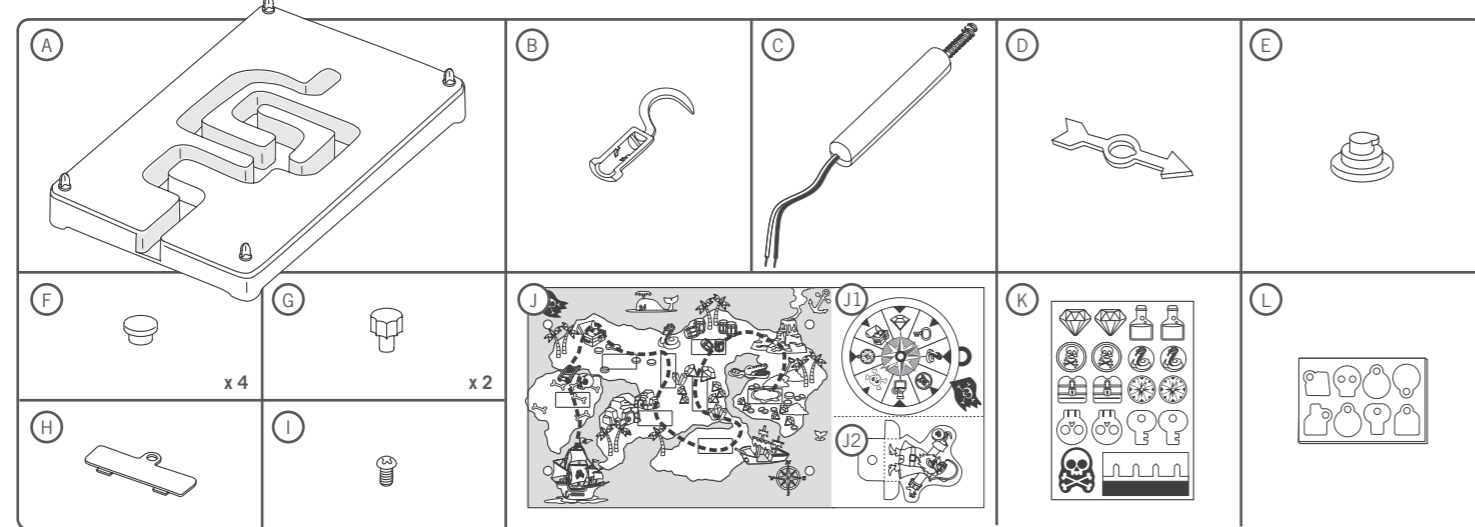
A. SICHERHEITSHINWEISE

1. Lesen Sie bitte folgende Anleitung gründlich durch, bevor Sie beginnen. 2. Ein Erwachsener sollte die ganze Zeit anwesend sein. 3. Dieser Bausatz ist für Kinder ab 5 Jahren bestimmt. 4. Dieser Bausatz und das fertige Produkt enthalten Kleinteile, die bei falscher Anwendung zur Erstickung führen können. Außer Reichweite von Kindern unter 3 Jahren halten.

B. GEBRAUCH DER BATTERIE

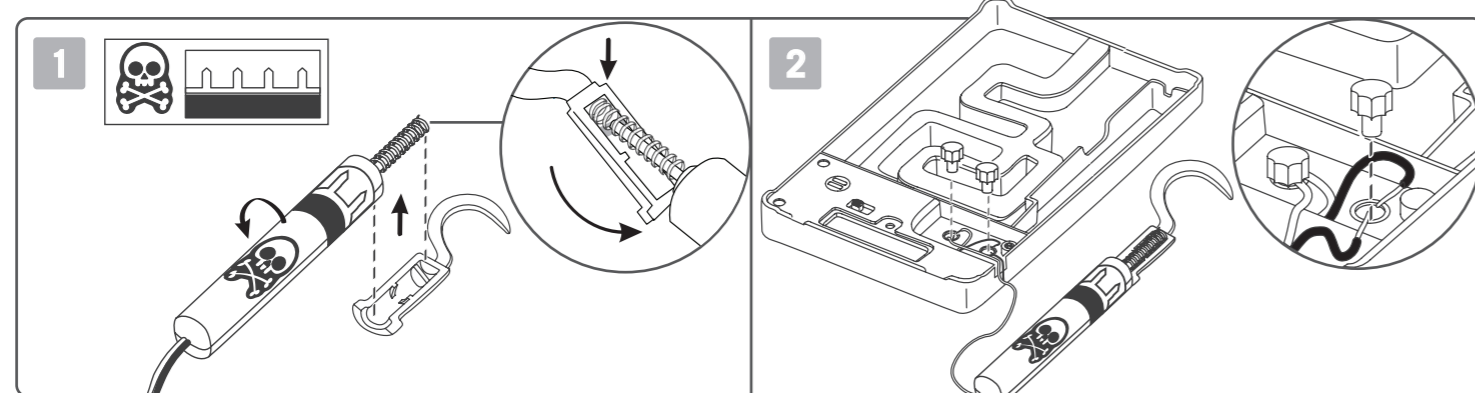
1. Für diesen Bausatz benötigst du eine „AAA“ Batterie mit 1,5 Volt (nicht mitgeliefert). 2. Es sollte stets eine neue Batterie verwendet werden, damit das Spielzeug optimal funktionstüchtig ist. 3. Pole der Batterie beim Einlegen richtig ausrichten. 4. Keine Batterien im Spielzeug lassen, wenn dieses nicht gebraucht wird. 5. Leere Batterien aus dem Spielzeug entfernen, um mögliche Beschädigungen am Gerät zu vermeiden. 6. Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entnehmen. 7. Batterien sollten nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. 8. Es ist darauf zu achten, dass die Stromanschlüsse nicht kurzgeschlossen werden. 9. Einwegbatterien nicht wieder aufladen.

C. INHALT



Teil; A: Leiterplatte, B: Piratenhaken, C: Stab, D: Kompassnadel, E: Kompassfuß, F: Zapfen x 4, G: Endkappen x 2, H: Batteriefachabdeckung, I: Schraube, J: Schatzkarte, J1: Drehscheibe, J2: Piratenfigur, K: Schatzaufkleber, L: Schatztableau. Ebenfalls benötigt, jedoch nicht in diesem Set enthalten: kleiner Kreuzschlitzschraubendreher, eine 1,5 V AAA-Batterie.

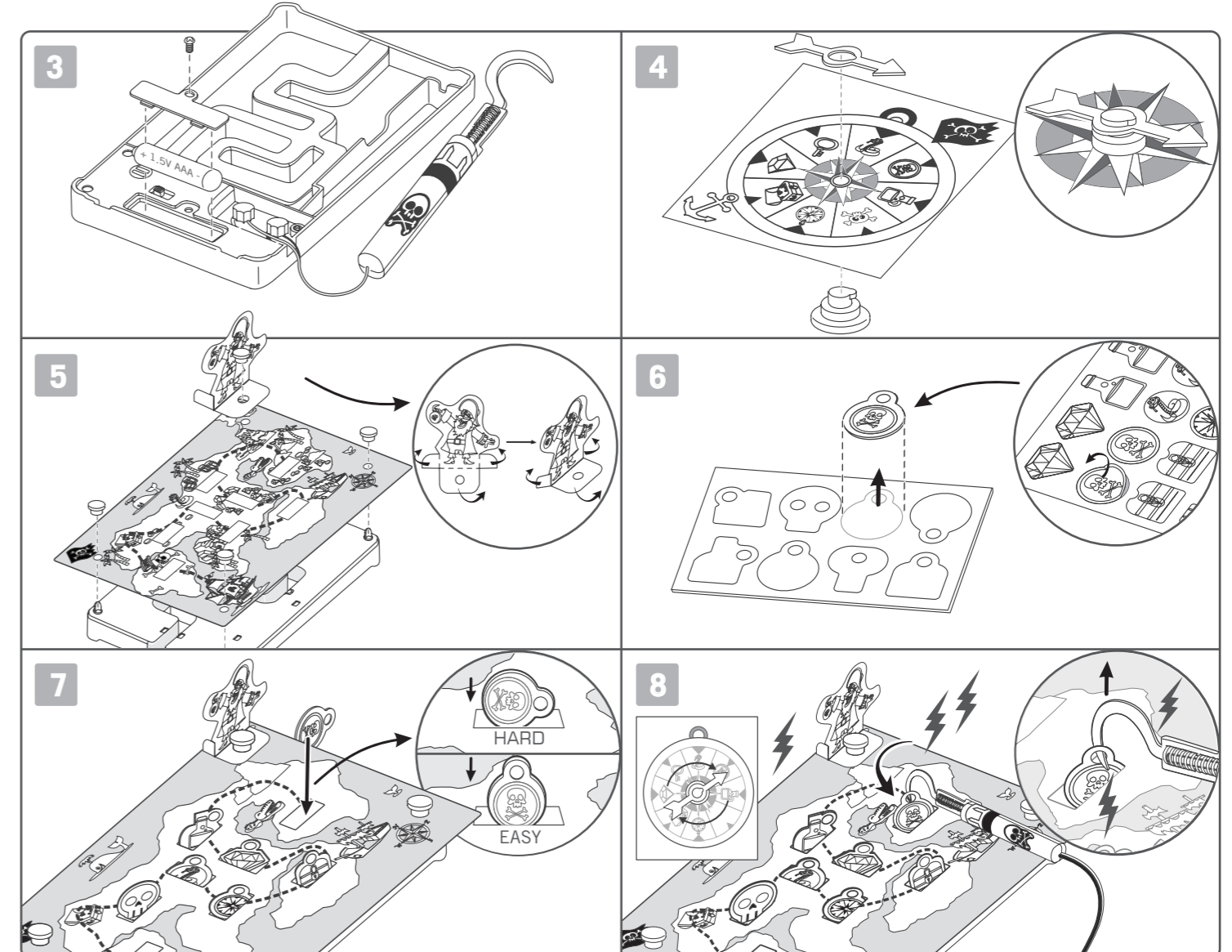
D. ZUSAMMENBAUEN



1. Steck das Ende der Feder in den schrägen Schlitz in der Mitte des Piratenhakens (B). Zieh dann den Stab vom Haken weg, sodass die Feder länger wird, und steck sie fest in den Zylinder. Klebe dann die beiden Aufkleber (K) auf den Griff des Piratenhakens. Damit die Aufkleber glatt anliegen, solltest du den Griff des Piratenhakens drehen, wenn du sie anbringst.
2. Verbinde mit einer Endkappe (G) den roten Draht aus dem Batteriefach und den roten Draht aus dem Stab. Tu das gleiche mit den schwarzen Drähten und einer zweiten Endkappe.

FRAGEN & HINWEISE

Wir schätzen Sie als unseren Kunden. Ihre Zufriedenheit mit diesem Produkt liegt uns am Herzen. Wenn Sie Kommentare oder Fragen haben bzw. ein Teil dieses Sets fehlen oder schadhaft sein sollte, wenden Sie sich an unseren Händler in Ihrem Land. Die Adresse finden Sie auf der Verpackung. Gern können Sie sich auch an unseren Kundendienst wenden: per Email an: infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566, Tel. (852) 28936241, Website: www.4m-ind.com.



3. Lege die AAA-Batterie ein und befestige die Batteriefachabdeckung mit der Schraube (I) an Ort und Stelle. Schalte die Leiterplatte ein und teste, ob der Stab ein Geräusch von sich gibt, wenn die Feder den Stift in der Mitte berührt. Wenn kein Geräusch entsteht, obwohl die Feder den Stift in der Mitte berührt, solltest du kontrollieren, dass alle Drähte richtig verbunden sind. Kontrolliere außerdem, ob die Batterie den Polen entsprechend richtig eingelegt ist. Wenn ein Dauergeräusch entsteht, nimm den Haken ab, kontrolliere, ob der Stift in der Mitte der Feder sitzt, und befestige den Haken wieder. Schalte die Leiterplatte nach dem Test aus.

4. Lege das Loch in der Mitte der Drehscheibe (J1) auf den Kompassfuß. Richte dann die Kerben von Kompassnadel und Kompassfuß aneinander aus, um die beiden Teile miteinander zu verbinden.

5. Drücke die Elemente aus der Schatzkarte (J) und die Piratenfigur (J2) aus ihrer Halterung. Falte den Fuß der Piratenfigur wie gezeigt. Befestige dann die Schatzkarte und die Figur mit 4 Zapfen (F) wie abgebildet auf der Leiterplatte.

6. Drücke die Elemente aus dem Schatztableau (L) und klebe die Aufkleber passend zu den Formen auf diese Elemente.

7. Schalte die Leiterplatte ein, bevor du in jedes Loch einen Schatz legst. Je nachdem, wie die Schätze in der Karte liegen, kann das Spiel leichter oder schwieriger werden. Lege die Gegenstände auf die Seite, damit das Spiel schwieriger wird, oder stelle sie gerade auf, damit das Spiel leichter wird.

8. Entscheidet, wer es zuerst versuchen darf, und dreht dann die Drehscheibe, um zu beginnen! Das Ziel des Spiels ist, alle Schätze oder Gegenstände, die der Kompass anzeigt, aufzuheben, ohne den Summer auszulösen. Wer ein Geräusch auslöst, wenn er/sie einen Schatz aufhebt, muss den Schatz an seinem Platz liegen lassen. Dann ist der/die Nächste an der Reihe. Wer die meisten Schätze hebt, gewinnt. Schalte die Leiterplatte aus, wenn du nicht mehr spielst.

E. SO FUNKTIONIERT ES

Das Ende des Stabs besteht aus einem Stift in der Mitte und einer Feder außen herum. Die Batterie, der Schalter, der Summer (im Fuß), Stift und Feder sind zu einem Stromkreis verbunden. Der Stab funktioniert wie ein zusätzlicher Schalter im Stromkreis. Wenn du die Seiten des Wegs mit dem Stab berührst, biegt sich die Feder und berührt den Stift. Dadurch schließt sich der Stromkreis, sodass Strom durch den Summer fließt und ihn ertönen lässt.

F. WISSEN MACHT SPAS

- Die meisten Piratenschiffe hatten eigene Regeln, an die sich alle Piraten halten mussten. Darin war festgehalten, wie die Beute geteilt werden sollte, wer welche Aufgaben übernahm und was von allen erwartet wurde. Die häufigste Regel lautete: Keine Kämpfe an Bord!
- Die Totenkopfflagge, die oft auf Piratenschiffen wehte, wird auch Jolly Roger genannt.
- Strom bewegt sich mit Lichtgeschwindigkeit -- etwa 300.000 km pro Sekunde! Deshalb ist es so schwer, all den elektrischen Strom zu sehen, der sich jeden Tag um uns herum bewegt.
- Elektrizität ist eine grundlegende Naturkraft. Ohne sie würde unsere Welt gar nicht existieren. Schließlich werden die Atome und Moleküle, aus der alle Stoffe der Welt bestehen, von elektrischen Kräften zusammengehaltene Elektronen, aus denen elektrischer Strom besteht, kommen in der Natur überall vor.
- Blitze gehören zu den großartigsten Naturerscheinungen und sind ein Beispiel für elektrischen Strom. In einer Gewitterwolke gibt es Bereiche mit viel zu vielen Elektronen, und andere, wo zu wenige von ihnen sind. Wie zwischen den Polen einer Batterie besteht eine elektrische Spannung, gemessen in Volt, zwischen diesen Bereichen. In einer Gewitterwolke geht es dabei aber nicht nur um ein paar Volt. Oft beträgt die Spannung mehr als 100 Millionen Volt. Sie entlädt sich also immer wieder in Form von Blitzen.