

MASTER A MILLION™

Wie lange dauert es, bis du
den Ball eine Million Mal
aufspringen lässt?

GRATIS-APP



Aus AppStore
herunterladen

Von Google play
herunterladen

5+

EVENTUELL WERDEN DATENGEBÜHREN BERECHNET. ELTERN UM ERLAUBNIS FRAGEN.
MÖGLICHERWEISE NICHT MIT ALLEN iOS- UND ANDROID-GERÄTEN KOMPATIBEL.

UNTERSTÜTZTE
BETRIEBSSYSTEME:
• iOS 9 & HÖHER
• ANDROID 5 API LEVEL 19
„KITKAT“ & HÖHER

Inklusive:

- 1 Master-A-Million™-Ball mit
AUX-Kabel
- 1 3V (CR2032) Knopfzelle
Alkaline-Batterie



ZÄHLE DAS HÜPFEN UND SEH, WELCHEN RANG DU WELTWEIT HAST

www.masteramillion.com

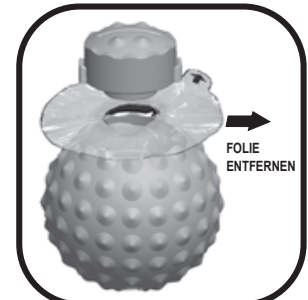
ANLEITUNG ZUR INSTALLATION DER BATTERIEN

Die beiliegenden Batterien dienen zu Testzwecken. Bei nachlassender Leistung bitte durch frische Batterien ersetzen. Erfordert 1 x DC 3.0V, CR2032 Batterie (im Lieferumfang enthalten).

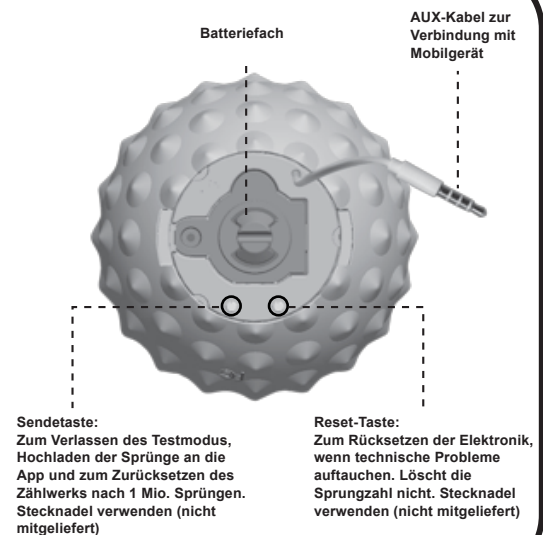
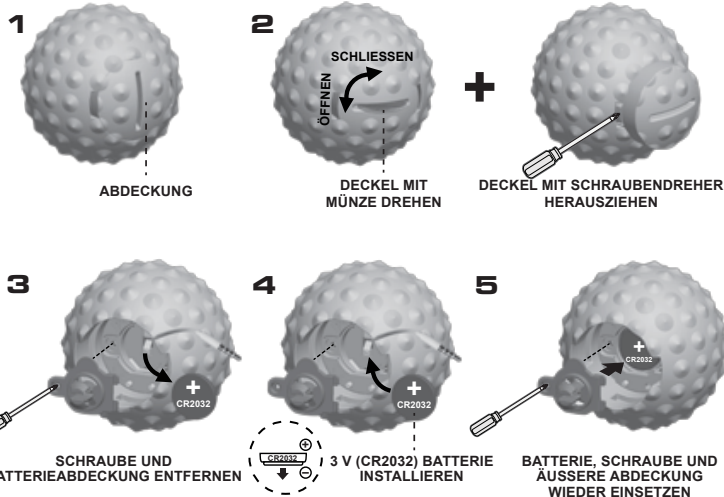
MÜSSEN VON ERWACHSENEN INSTALLIERT WERDEN

1. Batteriefach auf der Rückseite finden.
2. Abdeckung mit Münze lösen und mit Schraubendreher (nicht mitgeliefert) herausziehen.
3. Mit Kreuzschlitzschraubendreher (nicht mitgeliefert) Schraube und Batterieabdeckung entfernen.
4. Neue Batterie einlegen.
5. Batterieabdeckung, Schraube und äußere Abdeckung wieder anbringen.

* Bei Bildschirmproblemen wie Geisterbild, Verblässen oder fehlender Hintergrundbeleuchtung müssen evtl. Batterien gewechselt werden.



ANLEITUNG ZUR INSTALLATION DER BATTERIE



* Produkt ist nicht wasserfest. Von Wasser fernhalten.

HARDWARE-DATEN:

- Betriebsspannung und Batterietyp: 3,0 V, CR2032
- Betriebsstrom: unter 30mA
- Ruhestrom: unter 10uA
- Testmodus: Ja
- Integriertes AUX-Kabel zur Kommunikation mit Mobilgerät, um Sprünge in App zu synchronisieren.
- Jeder Ball hat eine eindeutige ID-Nummer, die während der Registrierung mit dem Benutzernamen verbunden wird.
- 7stellige LCD mit RGB-LED-Hintergrundbeleuchtung
- Eingebauter EEPROM-Speicher enthält die Zählerdaten

SO SPIELT MAN MIT DEM MASTER-A-MILLION-BALL:

Um den Ball vom Testmodus in den Spielmodus zu schalten, „Senden“-Taste 5 Sekunden gedrückt halten.

1. Ball mit Mobilgerät synchronisieren:

- Kostenlose App herunterladen und Bildschirmanweisungen folgen.
- AUX-Kabel mit Audiobuchse des Mobilgeräts verbinden. HINWEIS: Wenn die Audiobuchse am Mobilgerät nicht kompatibel ist, könnte ein (nicht beiliegender) Kopfhörersteckeradapter benötigt werden.
- Sendetaste drücken, um Datenübertragung zu starten.

2. Nach jedem Aufhüpfen steigt der LCD-Zähler um 1.

3. Wenn der Ball 10 Sekunden lang nicht benutzt wird, schaltet sich die LCD aus, und der Ball geht in den Ruhemodus über.

4. Nach jedem Hüpfen blinkt die Hintergrundbeleuchtung 3 Sekunden lang.

5. Wenn der Zähler unten angegebene Meilensteine erreicht, erscheinen auf der LCD-Anzeige die jeweiligen Meldungen:

- Bei 500: DU FÄNGST GERADE AN
- Bei 500.000: AUF HALBEM WEG
- Bei 1.000.000: DU BIST DER MEISTER (TISCH-AUFSPRUNG)

Bei allen anderen 500-Hüpf-Intervallen erscheint zufallsbedingt eine der folgenden 15 Nachrichten:

WEITER SO
SCHNELLER SPIELEN
NICHTS KANN DICH AUFHALTEN
GUTE LEISTUNG
WEITER HÜPFEN LASSEN
TOLLE ARBEIT
DU SCHAFFST DAS
FANTASTISCH
NUR WEITER SO
TOLL
AUSGEZEICHNET
DU SCHAFFST DAS
GUT GEMACHT
NICHT AUFGEBEN
HERVORRAGEND

6. Wenn der Zähler unten angegebene Meilensteine erreicht, blinkt auf der LCD-Anzeige die jeweilige Farbe der Hintergrundbeleuchtung beim Hüpfen auf:

- 0 bis 199.999 Hüpfen: Blau
- 200.000 bis 399.999: Lila
- 400.000 bis 599.999: Grün
- 600.000 bis 799.999: Orange
- 800.000 bis 999.999: Rot

Nach 1.000.000 Hüpfen blinkt die LED in allen oben aufgeführten Farben, und auf der Anzeige erscheint bei jedem Aufhüpfen „DU BIST DER MEISTER“, bis du den Zähler wieder auf Null stellst.

Nach 1.000.000 Hüpfen wird die Reset-Funktion des Zählers aktiviert. Um den Zähler auf Null zu stellen, musst du die Sendetaste 5 Sekunden lang gedrückt halten.

HINWEISE ZUM SICHEREN UMGANG MIT DEN BATTERIEN

⚠ VORSICHT:

- Dieses Produkt enthält eine Knopfzellenbatterie.
- Eine verschluckte Knopfzellenbatterie kann in weniger als zwei Stunden zu internen Verätzungen mit Todesfolge führen. Verätzungen können eine Perforation der Speiseröhre verursachen.
- Leere Batterien sofort entsorgen, da auch verbrauchte Batterien noch gefährlich sein können
- Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten.
- Wenn der Verdacht besteht, dass Batterien verschluckt oder in einen Körperteil gesteckt wurde, sofort einen Arzt aufsuchen.
- Wenn Sie vermuten, dass Ihr Kind eine Knopfzelle verschluckt oder in den Körper gesteckt hat, sofort die Giftnformationszentrale anrufen und ärztliche Hilfe hinzuziehen.
- Geräte untersuchen und sicherstellen, dass das Batteriefach sicher verschlossen ist, also dass die Schraube oder sonstige mechanische Halterung festgedreht ist. Nicht verwenden, wenn das Fach nicht sicher geschlossen ist.
- Erzählen Sie anderen über die mit Knopfzellen verbundenen Risiken, und wie sie die Sicherheit ihrer Kinder gewährleisten können.

⚠ VORSICHT: Auslaufende Batteriesäure kann zu Körperverletzung und Schäden am Produkt und der Umgebung führen. Falls Batteriesäure ausläuft, gründlich betroffene Hautbereiche waschen und sicherstellen, dass Batteriesäure nicht in Augen, Ohren, Nase oder Mund gerät. Sofort Kleidungsstücke oder andere Oberflächen waschen, die mit ausgelaufener Batteriesäure in Berührung gekommen sind. Auslaufende Batterien können Knallgeräusche erzeugen. Batterien entsprechend örtlichen, bundesstaatlichen oder nationalen Vorschriften entsorgen.

Dieses Produkt entspricht Teil 15 der FCC-Richtlinien. Der Betrieb unterliegt den beiden folgenden Bedingungen:

(1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen und

(2) dieses Gerät muss jegliche empfangenen Interferenzen aufnehmen können, einschließlich Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

VORSICHT: Veränderungen oder Modifikationen an diesem Gerät, die nicht ausdrücklich von der für die Einhaltung dieser Bestimmungen zuständigen Stelle genehmigt werden, können zum Erlöschen der Betriebserlaubnis für das Gerät führen kann.

HINWEIS: Diese Ausrüstung wurde getestet und unterliegt den gemäß Teil 15 der FCC-Vorschriften für digitale Geräte der Klasse B festgelegten Beschränkungen.

Diese Grenzwerte sehen für die Installation in Wohngebieten einen ausreichenden Schutz vor störenden Abstrahlungen vor. Dieses Gerät erzeugt und verwendet HF-Energie und kann diese ausstrahlen; wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet wird, kann es störende Interferenzen mit dem Funkverkehr verursachen. Allerdings wird nicht gewährleistet, dass es bei einer bestimmten Installation keine Interferenzen geben wird. Wenn dieses Gerät störende Interferenzen zum Radio- und Fernsehempfang verursacht (was durch Aus- und Einschalten des Geräts festgestellt werden kann), wird dem Benutzer nahegelegt, die Interferenz durch eines oder mehrere der folgenden Verfahren zu beheben:

- Die Empfangsantenne anders ausrichten oder anderswo platzieren.
- Den Abstand zwischen dem Gerät und dem Empfänger vergrößern.
- Das Gerät in eine Steckdose eines Netzkreises einstecken, der nicht mit dem des Empfängers identisch ist.
- Den Händler oder einen erfahrenen Radio- und Fernsehtechniker zu Rate ziehen.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

VERMEIDUNG VON PROBLEMEN BEI BATTERIEN:

NIE Batterien ins Feuer werfen, da sie auslaufen und explodieren könnten.

IMMER leere Batterien aus Spielzeug entfernen.

IMMER Batterien von einem Erwachsenen gemäß installieren lassen.

NUR vom Hersteller festgelegte Batterien verwenden.

Batterien mit der korrekten Polung einlegen.

Anschlusspunkte nicht kurzschließen.

Nie versuchen, nicht aufladbare Batterien erneut aufzuladen.

Akkus müssen vor dem Aufladen aus dem Spielzeug genommen werden.

Akkus dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.

TM & ©2017 HERGESTELLT VON JAKKS PACIFIC, INC., 2951 28TH STREET, SANTA MONICA, CA 90405 U.S.A.

Alle anderen Symbole, Marken, Logos und Designs (kollektiv „Marken“ sind Marken und Eigentum der jeweiligen Inhaber und werden unter Lizenz verwendet.

MADE IN CHINA

Der Inhalt kann in Stil, Farbe, Form und Dekoration von den Bildern auf der Verpackung oder in der Werbung abweichen.

Fragen oder Kommentare? www.jakks.com, consumers@jakks.com oder 1-877-875-2557 in Nordamerika.

Informationen bezüglich der Garantie finden Sie unter www.jakks.com/warranty

ACHTUNG! Verpackungsbänder und Befestigungsteile entfernen und entsorgen, bevor ein Kind das Produkt erhält.

Packung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.

ZUM PATENT ANGEMELDET



Hier scannen, um mehr zu erfahren



www.jakks.com - Nasdaq: JAKK



Google Play ist eine Marke von Google Inc.
Apple und das Apple-Logo sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Marken von Apple Inc.
App Store ist ein Dienstleistungszeichen von Apple Inc.