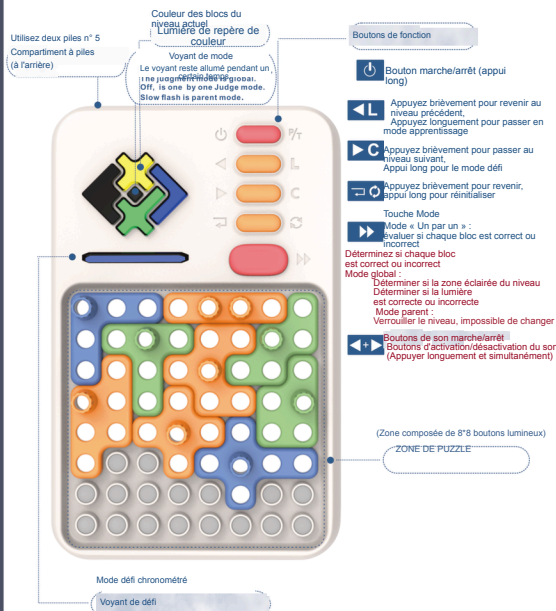




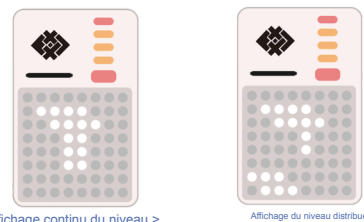
Mode d'emploi

Super Blocks est un jeu de construction ludique. L'échiquier est composé de lumières. Une fois qu'une lumière s'allume, utilisez correctement les pièces correspondantes pour occuper la case éclairée. Super Blocks peut poser automatiquement des questions et détecter les bonnes réponses. Si les réponses sont correctes, le système passe automatiquement au niveau suivant. Il comprend plus de 1 030 niveaux. Développez votre capacité de réflexion logique et votre concentration. Vous pouvez vous amuser tout en résolvant des problèmes dans le cadre de jeux !



Remplissez la zone lumineuse désignée avec des pièces de la couleur indiquée pour passer le niveau.

Chaque niveau se compose de différentes zones lumineuses, qui peuvent être réparties comme suit :



Jaune Lumière					
Rouge Feu					
Bleu lumière					
Vert lumière					

Ouvrez le compartiment à piles situé à l'arrière de l'appareil et insérez une pile n° 5.
Appuyez longuement sur le bouton d'alimentation ► pour allumer l'appareil, puis appuyez brièvement sur les boutons ▲ et ▼ pour sélectionner un niveau.

Observez la zone de la carte où les lumières sont allumées et la couleur des lumières de levage.

Observez et utilisez le module de couleur correspondant dans le dédouanement. Remplissez la zone où les lumières sont allumées.

Attention :

1. Assurez-vous que les blocs recouvrent la carte d'éclairage.
Les zones éclairées de la carte ne peuvent pas être vides, les zones éclairées de la carte doivent toutes être remplies et ne sortent pas de la zone. Le système passera alors automatiquement au niveau suivant.
2. La lumière colorée clignote lorsque vous aurez réussi le niveau.
2. La lumière colorée clignote lorsque l'AJOUTER le niveau.

En même temps, l'ensemble de la carte affichera l'effet lumineux du niveau et il y aura du mouvement du niveau.
Après avoir terminé le niveau, retirez tous les blocs de construction de la zone et passez au niveau suivant.

Mode défi

Appuyez longuement sur le bouton « C » pour passer en mode défi

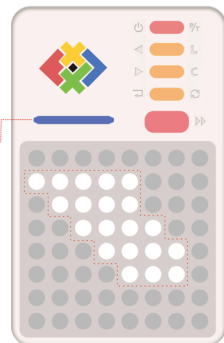
Pendant le défi, lancez le mode défi lorsque le voyant de tension s'allume; le

Appuyez longuement sur le bouton «img src="https://www.example.com/pump.png" alt="C"/> pour entrer en mode défi

Pendant le défi, lancez le mode défi lorsque le chronomètre voyant bleui s'allume en continu, mais lorsque le compte à rebours pour la lumière s'allume, la lumière longue est une lumière de compte à rebours, et lorsque le compte à rebours s'éteint un tiers toutes les quelques instants, Plus le niveau est difficile

le niveau, plus le compte à rebours est long : les lumières clignoteront lors des deux dernières secondes ; si le remplissage correct est effectué avant que le compte à rebours ne s'éteigne, le défi est réussi ; si le timing correct est atteint

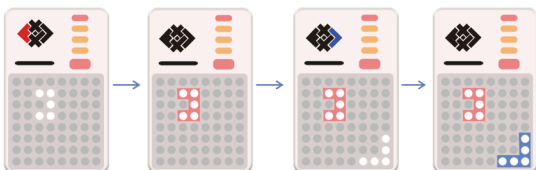
avant que le voyant de compte à rebours ne s'éteigne, le défi est



1. Sélectionnez les pièces d'échecs de la couleur correspondante en fonction du voyant lumineux, remplacez l'échiquier avec les cases éclairées. Si le remplissage est correct conformément au voyant lumineux de couleur, sur l'échiquier avec les zones Échiquier avec des cercles : si vous terminez au bon moment avant que le voyant de compte à rebours ne s'éteigne, le défi est allumé, si le remplissage correct est terminé avant que le voyant du compte à rebours ne s'éteigne, le défi est éteint. Si le remplissage est incorrect, le voyant du compte à rebours ne s'éteint pas, le défi est éteint ; dans le cas contraire, le défi échoue.

2. Si vous souhaitez relever le défi à nouveau, effacez d'abord le plateau, puis appuyez longuement sur C pour passer en mode défi

Si vous rencontrez des difficultés lors du dédouanement
vous pouvez appuyer longuement sur L pour entrer en mode apprentissage. En mode apprentissage
l'indicateur de couleur des blocs clignote une couleur à la fois
La carte en damier correspondante est indiquée à tour de rôle par des lumières clignotantes
Remplissez les blocs de forme de la couleur correspondante dans la zone indiquée par la lumière clignotante
Une fois la zone éclairée remplie, appuyez sur la touche «Entrée» pour quitter le mode d'apprentissage.

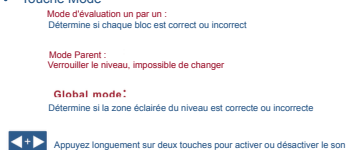


Ce mode offre un contrôle plus flexible du jeu.
En mode parent, les enfants ne peuvent pas choisir librement les niveaux, ils doivent jouer au jeu pour terminer le niveau actuel. Ce n'est qu'après avoir terminé le niveau qu'ils peuvent passer au niveau suivant.
Aide les parents à mieux contrôler le temps de jeu et les progrès des enfants, et s'assure que les enfants bénéficient de défis adaptés et d'une progression adéquate. Le mode parent facilite la gestion du comportement de jeu des enfants par les parents.
Ce cliquetement lent indique le mode parent



Une fois en mode parent, le petit carré lumineux situé au milieu du coin supérieur gauche de l'écran clignotera lentement, indiquant que le mode parent est activé. Appuyez simultanément sur les touches <-> et <-> pour passer en mode parent.

- Appuyez longuement pour allumer/éteindre
- Appuyez brièvement pour revenir au niveau précédent
- Appuyez longuement pour passer en mode apprentissage
- Appuyez pour passer au niveau suivant
- Appuyez longuement pour entrer en mode Défi
- Appuyez brièvement pour revenir
- Appuyez et maintenez enfoncé pour restaurer les paramètres
- Touche Mode



Nom du produit	SUPER BLOCKS
Matériau	ABS+PC
Âge recommandé	6 ans et plus
Liste de contenu	Machine principale *1 Modules de construction * 16 Sac de rangement * 1 Manuel d'utilisation *1

1. Ce produit contient des composants électroniques. Veuillez ne pas le démonter. Ce produit contient des composants électroniques. Veuillez ne pas le démonter sans autorisation, sous peine de causer des dommages irréparables au produit.
2. Il est interdit de soumettre ce produit à des chocs mécaniques, de l'écraser, de le jeter ou de placer des objets lourds dessus.
3. Ne stockez pas ce produit à proximité de sources de chaleur ou dans des environnements où la température dépasse 60 °C.
4. Ce produit n'est pas étanche. Ne le plongez pas dans l'eau et ne l'utilisez pas dans un environnement humide.
5. Lorsque vous n'utilisez pas ce produit, veuillez retirer les pièces de l'échiquier afin d'éviter que le stockage prolongé n'altère l'expérience de jeu.
6. Ce produit fonctionne avec 2 piles AA 1,5 V n° 5°. Avant utilisation, veuillez installer les piles correctement en suivant les instructions figurant dans le compartiment à piles ; les piles non rechargeables ne peuvent pas être rechargeables. Les piles rechargeables doivent être rechargées et utilisées sous la surveillance d'un adulte lorsqu'elles sont utilisées par des enfants. Les piles doivent être retirées de ce produit avant la recharge. Il ne faut pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves et usagées ; les piles usagées ou qui n'ont pas été utilisées depuis longtemps doivent être retirées de ce produit afin d'éviter de nuire à ses performances. Les piles ne doivent pas être jetées au feu.

Pendant l'utilisation, toutes les lumières du damier s'affaiblissent-elles de manière notable ?

La pile est peut-être faible ; il est recommandé de la remplacer par une nouvelle paire de piles.



Pourquoi la lumière du plateau clignote-t-elle constamment pendant la partie ?

- R 1. Lorsque vous répondez à la question, si les pièces sont placées en dehors de la zone éclairée du plateau, la lumière clignotera pour signaler une erreur.

2. Lorsque vous répondez à la question, les pièces d'échecs ne sont pas bien enfoncées, ce qui entraîne une détection incomplète. Vous devez vous assurer que les blocs de construction sont bien enfoncés à plat sur l'échiquier.

- Q Comment identifier les niveaux sur l'échiquier ?
- A Le nombre actuel de niveaux s'affiche sous forme de chiffre défilant dans la zone éclairée du tableau.