

# Handleiding IPS Touch

## Algemene gebruikersinstellingen

- **Zijn alle lampen aangesloten?**  
Druk op toets A, alle lampen dingen blauw te worden.
- **Batterij status lamp en score board opvragen?**  
Druk op toets B, de lampen kleuren:
  - Rood (laag batterijvolume)
  - Blauw (middel batterijvolume)
  - Groen (hoog batterijvolume)
- **Spelsysteem resetten en/of lampen toevoegen?**  
Druk op toets C en OK, na enkele seconden ziet u CONF staan, druk vervolgens 5 seconden op A. Nu zijn alle lampen van het scorebord afgekoppeld. Druk om af te ronden op START.  
**Lampen bestaand of nieuw toevoegen aan scorebord?**  
Druk op toets C en OK, na enkele seconden ziet u CONF staan, druk vervolgens 2 seconden op A. Nu uw hand leggen op elke lamp die u wilt koppelen, deze gloeit eerst rood en daarna groen. Doe dit binnen een bereik van 10 meter van het scorebord.
- **Standaard aantal spelers of spelersgroepen instellen? Deze gegevens blijven opgeslagen.**  
Druk meerdere malen op toets C en kies uit de volgende mogelijkheden: *(sluit vervolgens af met OK)*
  - **1P:** 1 player: Deze instelling geeft de mogelijkheid de spellen alleen te spelen, hier doen wel alle kleurenlampen mee.
  - **2P:** 2 players: Deze instelling wordt als meeste gebruikt, hier spelen alle lampen door elkaar heen.
  - **2P2P:** 2 players 2 parts: Deze instelling geeft u de mogelijkheid om 2 groepen te maken waardoor 1 groep alleen voor team rood is en 1 groep alleen voor team groen is. Het scorebord stuurt de lampen aan net als in de andere instellingen.  
  
Het selecteren van een groep gaat door deze lampen aan te raken dit vragen de lampen voor dat het eerste spel gespeeld wordt (eenmalig) en te bevestigen met de OK-knop.  
Om de geselecteerde groepen te resetten, moet er weer op de C toetst getoetst worden tot RST inbeeld komt bevestig deze weer met OK. Het systeem valt dan automatisch op 2P terug. Een groep moet minimaal uit 4 lampen bestaan.
- **Standaard spelduur instellen? Deze gegevens blijven opgeslagen.**  
Druk de toets C en OK voor 5 seconden in.  
Druk vervolgens meerdere malen op toets T tot dat u het gewenste aantal seconden van spelduur heeft staan en bevestig deze met OK.
- **Standaard stand-by tijd instellen:**  
Druk de toets C en OK voor 5 seconden in.  
Druk vervolgens meerdere malen op toets M tot dat u het gewenste aantal minuten van stand-by heeft staan en bevestig deze met OK.
- **Laatste spel herstellen met speel lamp:**  
Standaard verspringt er een lamp, wanneer deze lamp aangeraakt wordt start direct het laatst gespeelde spel opnieuw.  
Ook is het mogelijk een lampn als startknop vast te stellen:  
Druk op toets C en OK voor 5 seconden in.  
Druk vervolgens op de knop 25 HITS hiermee kunt u op ON of OFF een keuze maken, bij ON en vervolgens op OK bevestigen zullen de lampen groen knipperen kies een lamp als start lamp.  
Let op deze lamp doet vervolgens niet meer mee in het spel.

## Gebbruikerswaarschuwingen:

- Voorkom dat de lampen of score bord nat wordt of dat er water in de luidspreker komt, wanneer er wel wat in de luidspreker staat, giet deze dan eerst leeg voordat deze verder gebruikt wordt. Water binnen in de lamp veroorzaakt ernstige schade.
- Zorg er voor dat de lampen en het scorebord altijd lange tijd opgeladen zijn, bijv. 24 uur voor gebruik. Na langdurig niet te laden kan het zijn dat de laad indicatie niet direct weergeeft bij het laden maar pas na 8 uur.
- Bereik: de lampen zijn aan elkaar gekoppeld en dienen max. 10 meter uit elkaar te staan, dus met 10 lampen kunt u totaal een lengte van 100 meter behalen, zolang deze van elkaar niet verder dan 10 meter reiken.
- Wanneer het spel in stand-by modus valt na het spelen van een spel, kunt u ook op 1 van de springende lichtgevende lampen drukken, dan schakelt hij het laatste gespeelde spel weer in.

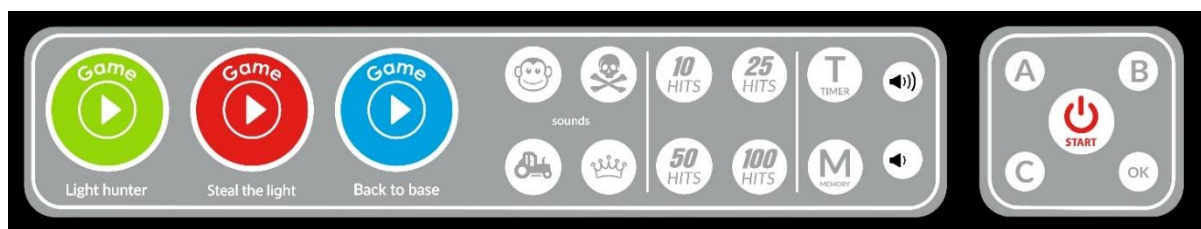
Wat te doen bij Error 01:

### - RESETTING ALL SENSORS

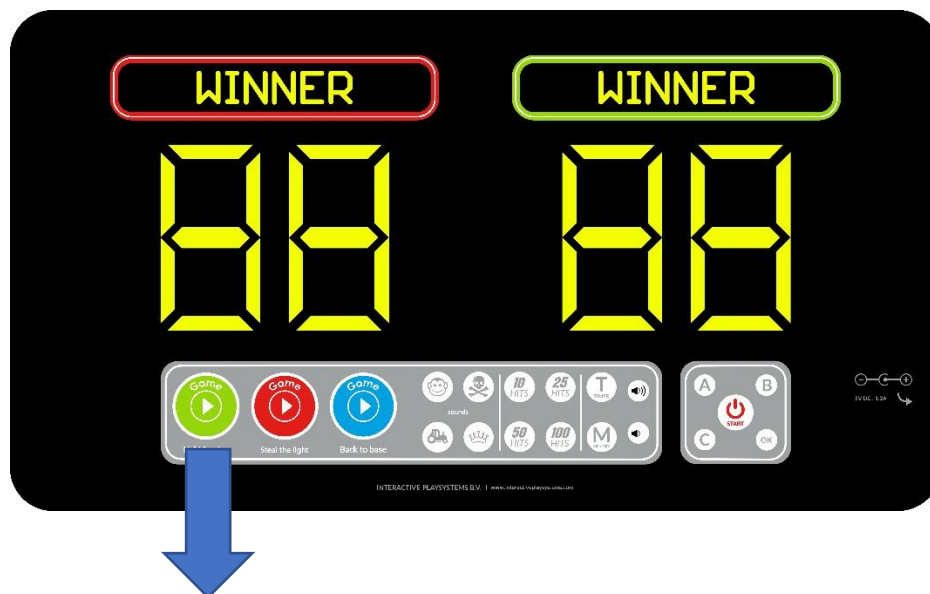
1. If power is OFF, hold POWER button down for 4 seconds or until the scoreboard lights up. **(1)**
2. Hold down "BUTTON C & D" simultaneously to enter configuration mode. **(1)** All linked sensors will blink blue ONLY when in configuration mode. You will see "CONF" on the scoreboard when in configuration mode. **(3)**
3. Press and hold "BUTTON C" for 5 seconds. **(1)** All sensors, at this time, will not be functional with this scoreboard.
4. Press POWER button once to exit configuration mode.
5. To pair or sync the lights back up with this scoreboard, or a different scoreboard, follow instructions below for "ADDING SENSORS".

### - ADDING SENSORS TO SYNC WITH SCOREBOARD

1. If power is OFF, hold POWER button down for 4 seconds or until the scoreboard lights up. **(1)**
2. Hold down "BUTTON C & OK" simultaneously to enter configuration mode. **(1)** All linked sensors will blink blue ONLY when in configuration mode. You will see "CONF" on the scoreboard when in this mode. **(3)**
3. Press and hold "BUTTON A" for 5 seconds. **(1)** "PAIR" will appear on the scoreboard. **(4)**
4. Place hand on one of the sensors. The sensor will turn red. Wait for 15 seconds OR until the sensor turns green.
5. Repeat for all sensors until you see all sensors green.
6. Press POWER button once to exit configuration mode. **(1)**
7. To verify that all sensors are synced, press and hold "BUTTON A". **(1)** All synced sensors will be blue.



# Spel 1: Light hunter

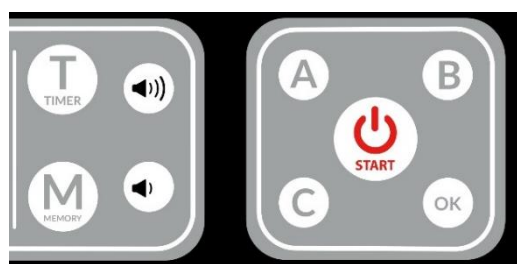


Het doel van dit spel is om zo veel mogelijk van jouw kleur lamp (groen of rood) uit te slaan.

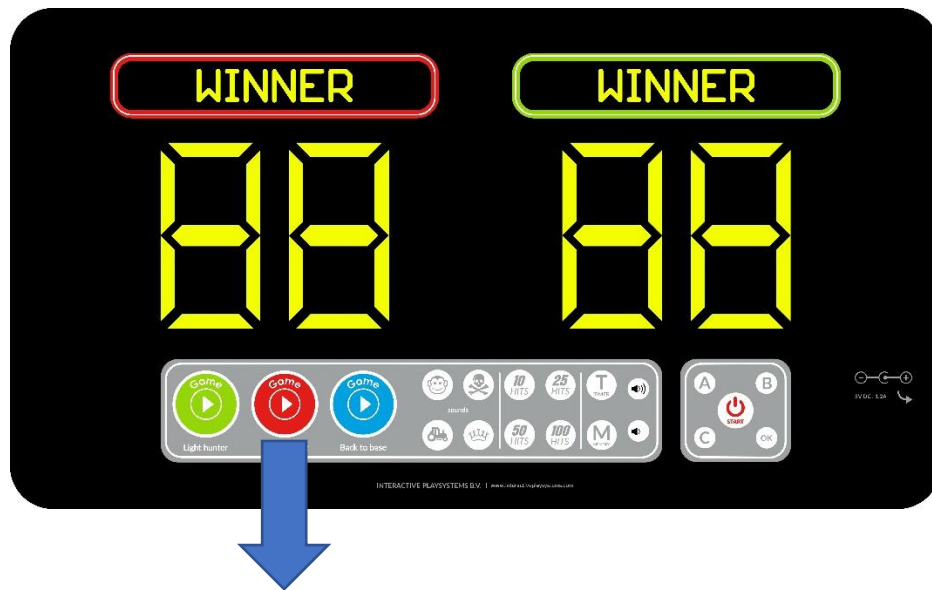
Het spel wordt gespeeld worden door het **standaard ingestelde aantal spelers of groepen**.

- **Standaard aantal spelers of spelersgroepen instellen?** Deze gegevens blijven opgeslagen. Druk meerdere malen op toets C en kies uit de volgende mogelijkheden: (sluit vervolgens af met OK)
  - o **1P:** 1 player: Deze instelling geeft de mogelijkheid de spellen alleen te spelen, hier doen wel alle kleurenlampen mee.
  - o **2P:** 2 players: Deze instelling wordt als meeste gebruikt, hier spelen alle lampen door elkaar heen.
  - o **2P2P:** 2 players 2 parts: Deze instelling geeft u de mogelijkheid om 2 groepen te maken waardoor 1 groep alleen voor team rood is en 1 groep alleen voor team groen is. Het scorebord stuurt de lampen aan net als in de andere instellingen.

Het selecteren van een groep gaat door deze lampen aan te raken dit vragen de lampen voor dat het eerste spel gespeeld wordt (eenmalig) en te bevestigen met de OK-knop. Om de geselecteerde groepen te resetten, moet er weer op de C toets getoetst worden tot RST inbeeld komt bevestig deze weer met OK. Het systeem valt dan automatisch op 2P terug. Een groep moet minimaal uit 4 lampen bestaan.



# Spel 2: Steal the light



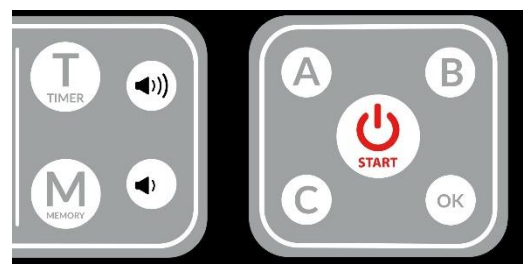
Het doel van dit spel is om zo snel mogelijk jouw kleur lamp (groen of rood) uit te slaan voor dat de speler zijn lamp aanraakt, op het moment van aanraken verspringen namelijk beide kleur lampen.

Na een bepaalde tijd dat de lampen niet meer aangeraakt worden, zal het systeem in een stand-b modus terecht komen. Er blijft altijd 1 lamp wel rond springen, wanneer deze aangeraakt wordt begin het spel weer. De stand-by tijd is instelbaar, wanneer deze verstreken is zal het systeem geheel uit gaan.

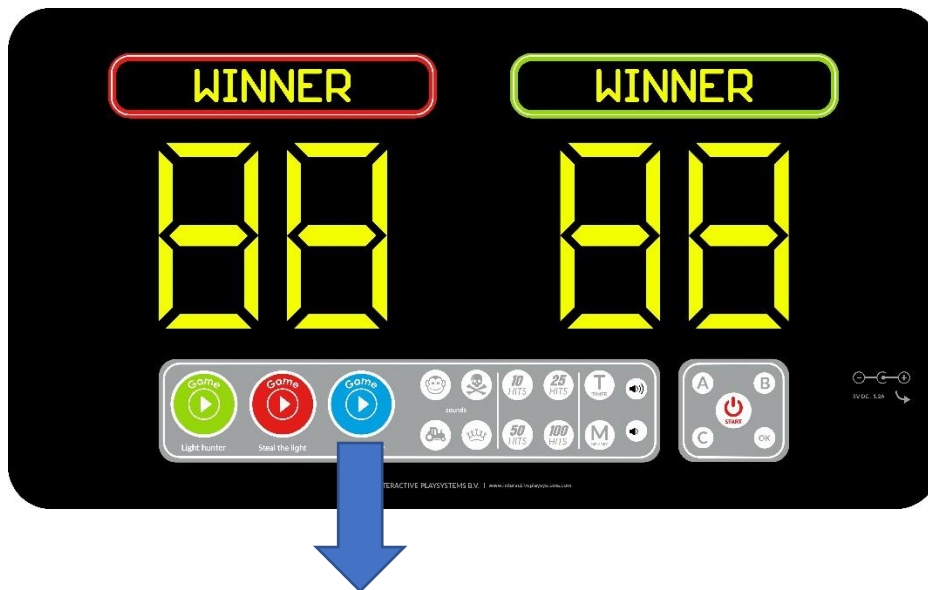
- **Standaard stand-by tijd instellen:**

Druk de toets C en OK voor 5 seconden in.

Druk vervolgens meerdere malen op toets M tot dat u het gewenste aantal minuten van stand-by heeft staan en bevestig deze met OK.



# Spel 3: Back to Base



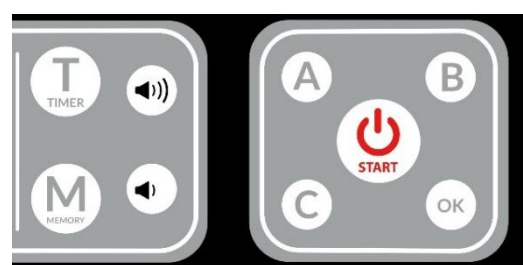
Het doel van dit spel is om zo vaak mogelijk jouw kleur lamp (groen of rood) uit te slaan, u heeft hierbij een voorgeselecteerde BASE lamp waar u telkens weer op terug moet slaan. Na het drukken op de blauwe knop Back to Base vraagt het systeem om een rode BASE lamp te selecteren, vervolgens van de andere speler groen Base lamp. Na enkele seconden start het spel, en uw eerste lamp zal natuurlijk de Base lamp zijn, vervolgens zoekt u uw kleur lamp in de rest van het speelveld.

Het spel wordt gespeeld worden door het **standaard ingestelde aantal spelers of groepen**.

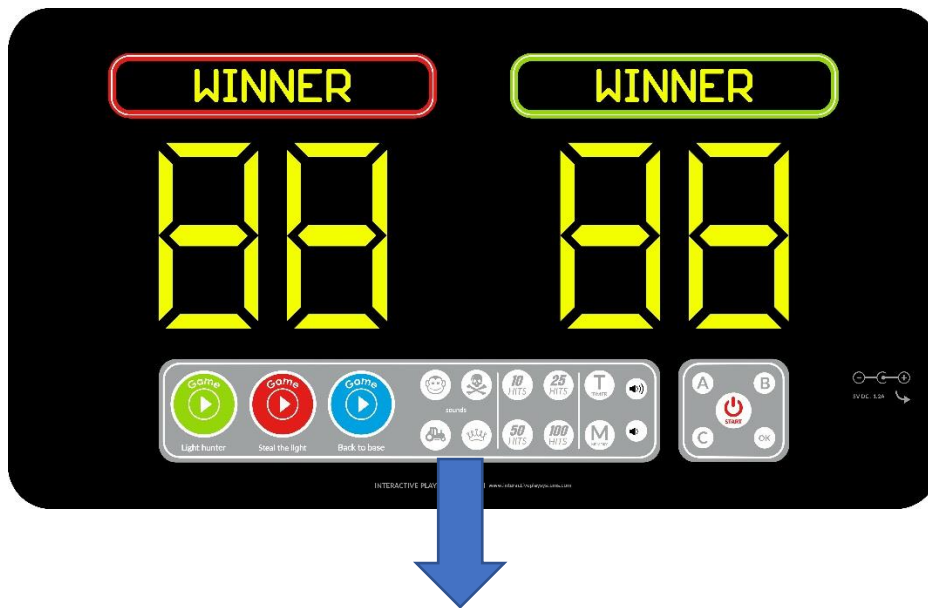
- **Standaard aantal spelers of spelersgroepen instellen?** Deze gegevens blijven opgeslagen. Druk meerdere malen op toets C en kies uit de volgende mogelijkheden: *(sluit vervolgens af met OK)*
  - o **1P:** 1 player: Deze instelling geeft de mogelijkheid de spellen alleen te spelen, hier doen wel alle kleurenlampen mee.
  - o **2P:** 2 players: Deze instelling wordt als meeste gebruikt, hier spelen alle lampen door elkaar heen.
  - o **2P2P:** 2 players 2 parts: Deze instelling geeft u de mogelijkheid om 2 groepen te maken waardoor 1 groep alleen voor team rood is en 1 groep alleen voor team groen is. Het scorebord stuurt de lampen aan net als in de andere instellingen.

Het selecteren van een groep gaat door deze lampen aan te raken dit vragen de lampen voor dat het eerste spel gespeeld wordt (eenmalig) en te bevestigen met de OK-knop.

Om de geselecteerde groepen te resetten, moet er weer op de C toets getoetst worden tot RST inbeeld komt bevestig deze weer met OK. Het systeem valt dan automatisch op 2P terug. Een groep moet minimaal uit 4 lampen bestaan.



# Thema geluiden

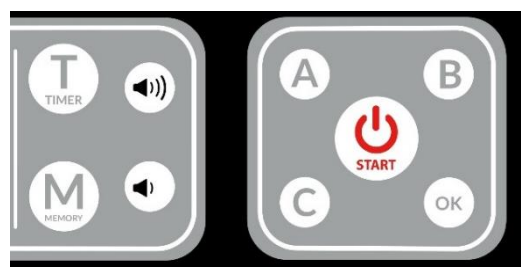


Het doel van deze thema geluiden is om fun te hebben! In alle lampen zitten verschillende thema geluiden verscholen! Hierbij wordt geen spel gespeeld maar zal het vooral voor de jonge gebruikers erg leuk zijn!

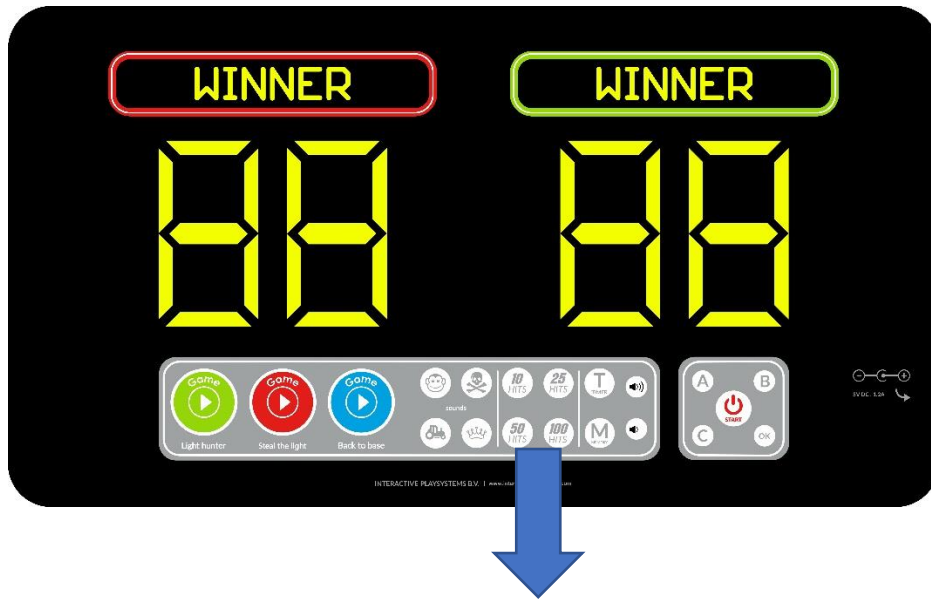
Het spel wordt gespeeld worden door het **standaard ingestelde aantal spelers of groepen**.

- **Standaard aantal spelers of spelersgroepen instellen?** Deze gegevens blijven opgeslagen.  
Druk meerdere malen op toets C en kies uit de volgende mogelijkheden: *(sluit vervolgens af met OK)*
  - **1P:** 1 player: Deze instelling geeft de mogelijkheid de spellen alleen te spelen, hier doen wel alle kleurenlampen mee.
  - **2P:** 2 players: Deze instelling wordt als meeste gebruikt, hier spelen alle lampen door elkaar heen.
  - **2P2P:** 2 players 2 parts: Deze instelling geeft u de mogelijkheid om 2 groepen te maken waardoor 1 groep alleen voor team rood is en 1 groep alleen voor team groen is. Het scorebord stuurt de lampen aan net als in de andere instellingen.

Het selecteren van een groep gaat door deze lampen aan te raken dit vragen de lampen voor dat het eerste spel gespeeld wordt (eenmalig) en te bevestigen met de OK-knop. Om de geselecteerde groepen te resetten, moet er weer op de C toetst getoetst worden tot RST inbeeld komt bevestig deze weer met OK. Het systeem valt dan automatisch op 2P terug. Een groep moet minimaal uit 4 lampen bestaan.



# Spel 4 : Hitcounter

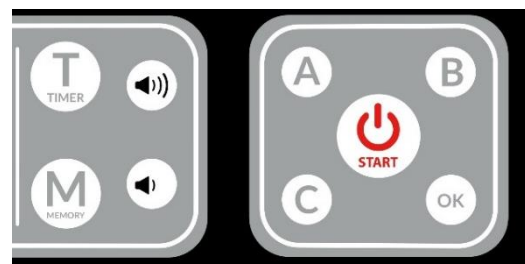


Het doel van dit sport/spel functie is om zo snel mogelijk al jouw kleur lamp (groen of rood) uit te slaan, het spel wijst een winnaar aan tot wanneer beide spelers het einddoel heeft behaald.

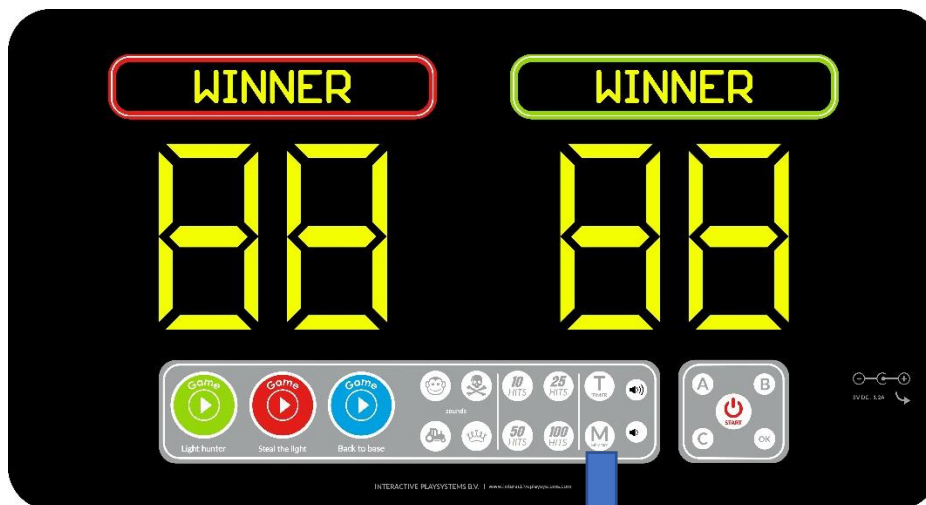
Het spel wordt gespeeld worden door het **standaard ingestelde aantal spelers of groepen**.

- **Standaard aantal spelers of spelersgroepen instellen?** Deze gegevens blijven opgeslagen.  
Druk meerdere malen op toets C en kies uit de volgende mogelijkheden: (sluit vervolgens af met OK)
  - o **1P:** 1 player: Deze instelling geeft de mogelijkheid de spellen alleen te spelen, hier doen wel alle kleurenlampen mee.
  - o **2P:** 2 players: Deze instelling wordt als meeste gebruikt, hier spelen alle lampen door elkaar heen.
  - o **2P2P:** 2 players 2 parts: Deze instelling geeft u de mogelijkheid om 2 groepen te maken waardoor 1 groep alleen voor team rood is en 1 groep alleen voor team groen is. Het scorebord stuurt de lampen aan net als in de andere instellingen.

Het selecteren van een groep gaat door deze lampen aan te raken dit vragen de lampen voor dat het eerste spel gespeeld wordt (eenmalig) en te bevestigen met de OK-knop. Om de geselecteerde groepen te resetten, moet er weer op de C toets getoetst worden tot RST inbeeld komt bevestig deze weer met OK. Het systeem valt dan automatisch op 2P terug. Een groep moet minimaal uit 4 lampen bestaan.



# Spel 5 : Memory



Het doel van dit spel is om aan de hand van geluiden uit de verschillende lampen gelijken te zoeken, wanneer u 2 gelijken heeft gevonden krijgt u een punt, wanneer u een fout maakt gaat bij 2 spelers de beurt naar een ander. Het spel kan ook met 1 speler gespeeld worden en behoudt dan altijd de zelfde kleur. Wanneer er een hoger aantal lampen van 14 gekoppeld zijn adviseren wij om deze te spelen in 2 players 2 parts omdat het spel snelheid en overzicht te geven. Deze kunt u gemakkelijk instellen door het standaard ingestelde aantal spelers of groepen in te stellen op 2P2P, bij deze optie spelen de 2 groepen ook tegelijk en zal het spel verder op tijd lopen om zo elkaar de competitie strijd aan te gaan!

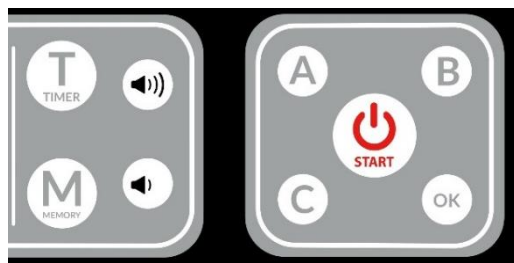
Let op bij een on even aantal van lampen zal 1 lamp per kleur automatisch uitblijven. Er zijn maar liefs 10 thema geluiden die zich in ieder nieuwe spel zullen opvolgen.

Het spel wordt gespeeld worden door het **standaard ingestelde aantal spelers of groepen**.

- **Standaard aantal spelers of spelersgroepen instellen?** Deze gegevens blijven opgeslagen. Druk meerdere malen op toets C en kies uit de volgende mogelijkheden: (sluit vervolgens af met OK)
  - o **1P:** 1 player: Deze instelling geeft de mogelijkheid de spellen alleen te spelen, hier doen wel alle kleurenlampen mee.
  - o **2P:** 2 players: Deze instelling wordt als meeste gebruikt, hier spelen alle lampen door elkaar heen.
  - o **2P2P:** 2 players 2 parts: Deze instelling geeft u de mogelijkheid om 2 groepen te maken waardoor 1 groep alleen voor team rood is en 1 groep alleen voor team groen is. Het scorebord stuurt de lampen aan net als in de andere instellingen.

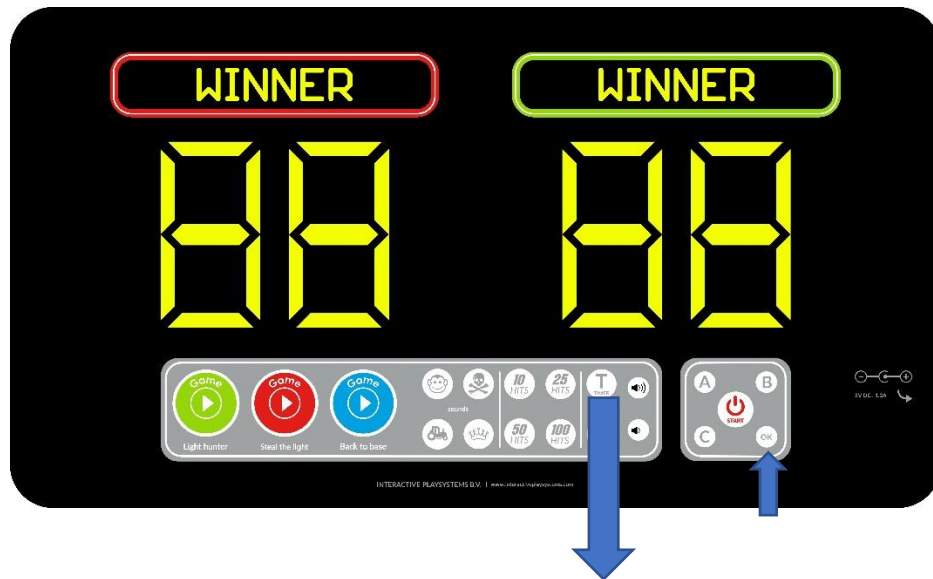
Het selecteren van een groep gaat door deze lampen aan te raken dit vragen de lampen voor dat het eerste spel gespeeld wordt (eenmalig) en te bevestigen met de OK-knop.

Om de geselecteerde groepen te resetten, moet er weer op de C toets getoetst worden tot RST in beeld komt bevestig deze weer met OK. Het systeem valt dan automatisch op 2P terug. Een groep moet minimaal uit 4 lampen bestaan.





# Spel 6 : Timer



Het doel van dit sport/spel functie is om de speciaal ingestelde lampgroepen per kleur uit te slaan, nadat de lampen zijn ingesteld voor de TIMER zal er op tijd gespeeld moeten worden om alle lampen van jouw kleur uit te slaan. Vanaf wanneer u de eerste lamp slaat zal de tijd gaan lopen, per ingestelde groep.

LET OP: hier gelden de **standaard ingestelde aantal spelers of groepen** niet. Deze kunt u gemakkelijk instellen speciaal voor deze TIMER functie:

- Druk op timer voor 5 sec lang.
- Vervolgens vraagt het systeem om voor speler rood de lamp / lampen te selecteren, hier bent u niet aan een aantal gebonden. Druk na het aantal geselecteerde lampen op OK Vervolgens vraagt het systeem dit ook voor de volgende speler, na het selecteren drukt u weer op OK.

LET OP: wanneer u met 1 speler wil spelen, selecteert u alleen bij de eerste speler het aantal lampen en selecteert u bij speler 2 geen lampen maar drukt u gelijk op OK.