



GEBRUIKERSHANDLEIDING INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART EDITION



v1 11/2022
SMART

Ons IPS systeem is geschikt voor de volgende spelen:



INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding	4	Instellingen	18
1.1 Bedoeld gebruik	4	7.1 Spots koppelen en ontkoppelen	18
1.2 Over deze handleiding	4	7.1.1 Alle spots tegelijk ontkoppelen	18
1.3 Garantie & Klantenservice	4	7.2 Plaatsing van spots	19
2. Veiligheid	5	7.3 Speelduur instellen	19
2.1 Gebruik	5	7.4 Audio instellingen	20
2.2 Batterij & opladen	5	7.5 Display instellingen	20
2.3 Onderhoud	6	7.6 Automatische spelherstart	20
2.4 Afdanking	6	7.7 Wachtwoord instellen	20
2.5 Vervoeren en opbergen	6	7.8 Terugzetten naar fabrieksinstellingen	21
3. Beschrijving	7	7.9 Software updaten	21
3.1 Interactive Playsystem	7	7.10 Accessoires instellen	21
3.2 Touch (IPS) en HIT	7	8. Foutmeldingen	21
3.3 Onderdelen	8	8.1 Reset knop	21
3.4 Scorepaneel	9		
3.5 Spots	9		
3.6 Specificaties	10		
4. Opladen	10		
4.1 Batterijniveau controleren	10		
4.2 Opladen	11		
5. Spellen	11		
5.1 Teammodus	11		
5.2 Spelmodus	12		
5.3 Spelopties	12		
5.3.1 Games	13		
5.3.2 Educatief	13		
5.3.3 Sports	14		
5.3.4 Fitness	14		
6. Bediening	15		
6.1 Systeem aan- en uitzetten	15		
6.2 Eerste keer gebruik	15		
6.3 Teammodus kiezen	15		
6.4 Sensormodus	16		
6.4.1 Sensor gevoeligheid	16		
6.5 Spel starten en stoppen	17		
6.5.1 Scorepaneel	17		
6.5.2 Startspot	17		
6.5.2.1 Vaste startspot kiezen	17		
7.			

1. INLEIDING

1.1 BEDOELD GEBRUIK

Het Interactive Playsystem is uitsluitend bedoeld voor het uitvoeren van de spellen zoals beschreven in deze handleiding. De spots mogen alleen (aan)geraakt worden met de hand of met een bijbehorend projectiel en mogen alleen geplaatst worden in speelobjecten die hiervoor uitgerust zijn. De spots zijn niet geschikt om op te staan of om op te springen.

1.2 OVER DEZE HANDLEIDING

Dit document is de gebruikershandleiding van het Interactive Playsystem Smart en bevat alle informatie voor het correct en veilig gebruik hiervan. De handleiding bevat waarschuwingen die gevaarlijke situaties aangeven en belangrijke tips. Deze waarschuwingen en tips zijn als volgt weergegeven:

	Waarschuwing
	Informatie/Tip

1.3 GARANTIE & KLANTENSERVICE



Waarschuwing - De verhuurder is niet aansprakelijk voor gevallen van materiële schade of persoonlijk letsel veroorzaakt door onjuist gebruik of het niet naleven van de veiligheidsvoorschriften. In dergelijke gevallen vervalt de garantie.



Waarschuwing - Het is niet toegestaan om het product open te (laten) maken of te (laten) repareren. In dat geval worden de reparatie kosten verhaald op de huurder.

Voor meer informatie betreffende de leveringsvoorwaarden van dit product en over de inhoud van dit document kunt u terecht bij onze klantenservice:

Klantenservice bereikbaar van 09.00 – 20.00 (daarbuiten alleen voor spoed gevallen)

Bij gen gehoor stuurt u een whatsapp wij nemen zo snel mogelijk contact met u op.

06 48 64 65 50

2. VEILIGHEID

Dit hoofdstuk beschrijft de veiligheidsvoorschriften waar gebruikers zich aan moeten houden tijdens het gebruik, opladen, onderhouden van het Interactive Playsysteem.

2.1 GEBRUIK

Waarschuwing:

-  **Voorkom blootstelling van het scorepaneel aan direct zonlicht.**
-  De aanwezigheid van nabije WiFi-netwerken kan de prestaties van het spelsysteem negatief beïnvloeden.
-  Dit spelsysteem mag uitsluitend gebruikt worden voor het doel waarvoor het oorspronkelijk is ontworpen.
-  Gebruiken onder direct toezicht van een volwassene.
-  Zowel het paneel als de spots bevatten gevoelige onderdelen, waaronder de Li-ion batterijen. Voorkom blootstelling van het spelsysteem aan hele warme of hele koude temperaturen. Warme en koude temperaturen kunnen tijdelijk de batterijduur aanpassen of ervoor zorgen dat het spelsysteem tijdelijk stopt met goed functioneren.
-  Zorg dat het paneel en de spots niet met water of een andere vloeistof in aanraking komen. Mocht dit onverhoopt gebeuren, zet het systeem dan uit en trek dan tijdens het opladen onmiddellijk de adapter uit het stopcontact. Laat het spelsysteem controleren door de fabrikant.
-  Gebruik het paneel niet nadat het is gevallen of op andere wijze beschadigd is. Laat het door Mh-partyverhuur controleren en indien nodig repareren.

2.2 BATTERIJ & OPLADEN

Waarschuwing:

-  **Laad het spelsysteem alleen op met de meegeleverde adapter. Een adapter met een hoger voltage dan 5.0V beschadigt het systeem onherstelbaar.**
-  Een beschadigde laadkabel kan elektrische schokken, oververhitting of brand veroorzaken. U mag het netsnoer nooit opwarmen, beschadigen, wijzigen of te strak buigen.
-  Een beschadigde of lekkende accu kan brand, ontploffingen of persoonlijk(e) letsel(s) veroorzaken. U mag de accu nooit uit elkaar halen, pletten of doorboren. Houd de accu buiten het bereik van hoge temperaturen, water, stof en vervuiling.
-  Sluit de adapter alleen aan op een stopcontact met de op het typeplaatje aangegeven spanning en frequentie.
-  Als de accu lekt en de vloeistof in aanraking komt met uw huid of kleding moet u de gelekte vloeistof onmiddellijk afspoelen met schoon water.
-  Controleer het paneel, de spots, de kabel en de adapter voor het opladen op beschadiging. Indien er zichtbare schade, sterke geur of overmatige opwarming van een onderdeel ontstaat, trek dan de adapter uit het stopcontact.



Controleer de adapter en laadkabel regelmatig op eventuele beschadiging. Indien de adapter of kabel beschadigd is, neem contact op met de fabrikant.



Raak de adapter niet met natte of vochtige handen aan.



Zorg ervoor dat niemand de laadkabel per ongeluk kan lostrekken of erover kan struikelen.

2.3 ONDERHOUD

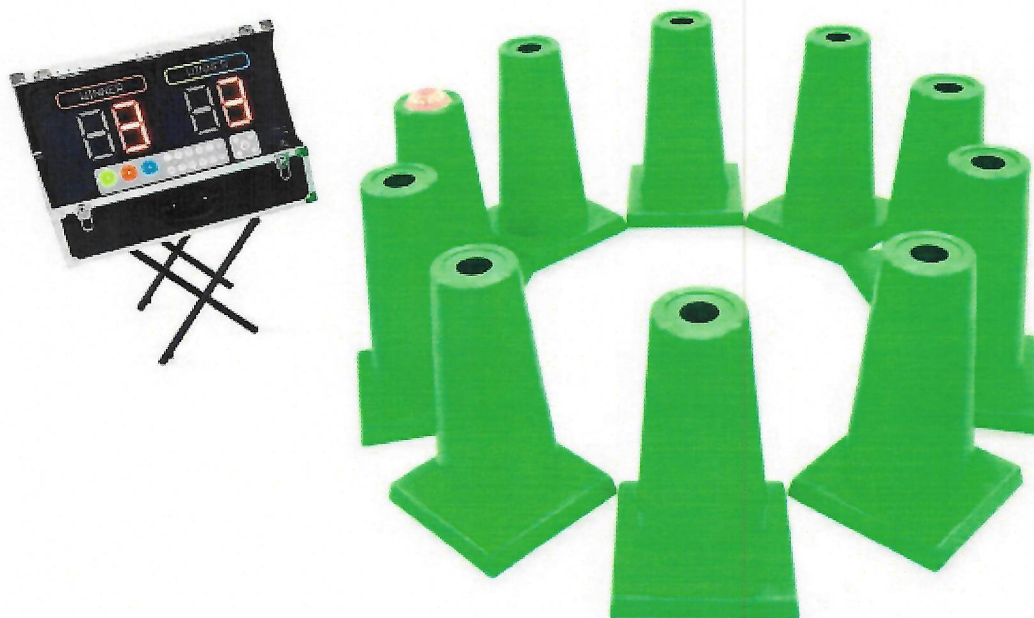
Waarschuwing:



Schakel voor het uitvoeren van reinigingswerkzaamheden het apparaat uit en neem de stekker uit het stopcontact.



Reinig de buitenkant van het scorepaneel en de spots met een zachte doek. Indien noodzakelijk, maak de doek licht vochtig met water en een neutraal reinigingsmiddel.



2.4

VERVOEREN EN OPBERGEN

Waarschuwing:

Mh-partyverhuur • IPS Gebruikershandleiding



Vervoer alle onderdelen uitsluitend met de koffer.



Berg alle onderdelen uitsluitend op in de koffer.



Berg het Interactive Playsystem voor een langere periode altijd volledig opgeladen op.

3. BESCHRIJVING

3.1 INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART



Figuur 1 Het Interactive Playsystem Smart

Het Interactive Playsystem Smart (figuur 1) is een oplaadbaar elektronisch spelsysteem waarbij een of meerdere spelers sensoren moeten (aan)raken met de hand of met een projectiel. Deze zogeheten 'spots' zijn draadloos verbonden met het scorepaneel dat de score en andere informatie weergeeft. Op dit scorepaneel bevinden zich ook een elektronisch scherm om het gewenste spel te kiezen en in te stellen.

JB-Inflatables B.V. levert verschillende speelobjecten waar de spots van het Interactive Playsystem Smart in geplaatst kunnen worden. Het volledige aanbod van deze accessoires is te vinden op www.jb-inflatables.nl.

3.2 TOUCH (IPS) EN HIT

Dit Interactive Playsystem is de nieuwste versie van deze productlijn. Hiermee kan naast de traditionele IPS TOUCH modus ook de HIT modus gespeeld worden. Het systeem detecteert automatisch welk type IPS spots zijn verbonden. Dit kunt u terugvinden op het IPS scorepaneel bij de algemene instellingen onder spots instellingen. In beide modi zijn verschillende spellen beschikbaar. Deze spellen staan later in deze handleiding verder uitgelegd.

- **TOUCH.** In deze modus zijn de spellen gericht op aanraking van de spots met de hand.
- **HIT.** In deze nieuwe modus zijn de spellen gericht op het gebruik van projectielen om de spots te raken. Denk hierbij aan ballen of speelgoedpistolen.

3.3 ONDERDELEN



Figuur 2 Alle onderdelen van het Interactive Playsystem

Het Interactive Playsystem bestaat uit de volgende onderdelen:

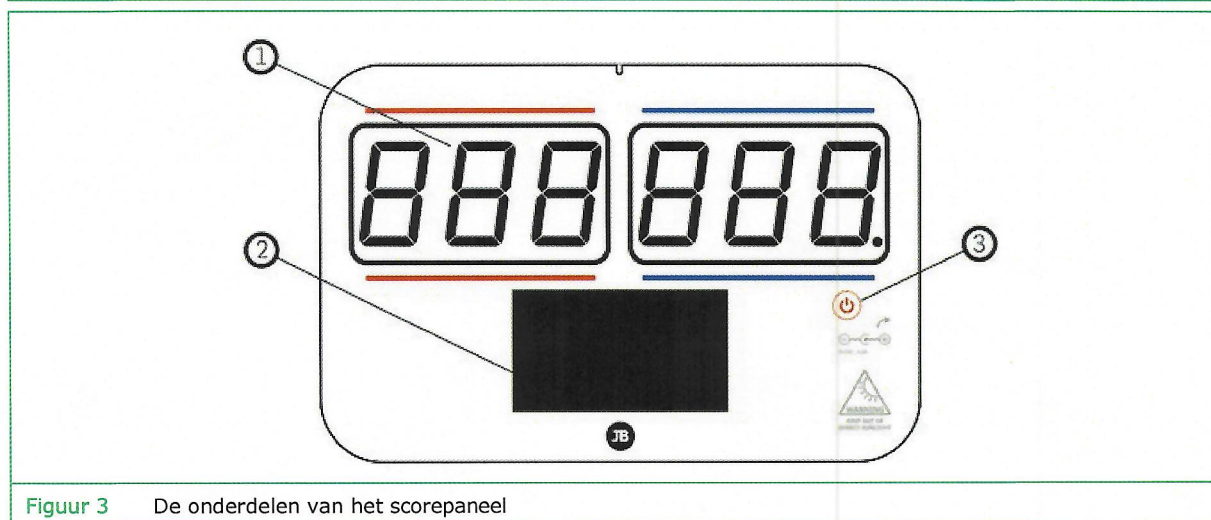
1. Koffer met scorepaneel
2. Spots: 10 stuks (uit te breiden naar maximaal 20 stuks)
3. Laadkabel
4. Adapter + 3 type stekkers

Hierbij wordt het volgende document geleverd:

1. Gebruikershandleiding

Controleer bij ontvangst altijd of alle onderdelen aanwezig en onbeschadigd zijn voordat u met het spelsysteem aan de slag gaat. Neem contact op met de fabrikant wanneer dit niet het geval is.

3.4 SCOREPANEEL



Figuur 3 De onderdelen van het scorepaneel

Het scorepaneel bestaat uit de volgende onderdelen, zie bovenstaande figuur:

1. Display waarop de score getoond wordt.
2. Touchscreen waarmee het scorepaneel bediend kan worden en waarop andere informatie getoond wordt.
3. Aan/uit knop.

3.5 SPOTS



Figuur 4 Het groen gemarkeerde deel van de spot is gevoelig voor aanraking

De spots bevatten zowel een aanraaksensor als een bewegingssensor en kunnen dus op twee manieren gebruikt worden. De aanraaksensor wordt geactiveerd door een hand op de spot te leggen (figuur 4). De bewegingssensor wordt geactiveerd wanneer de spot geraakt wordt.

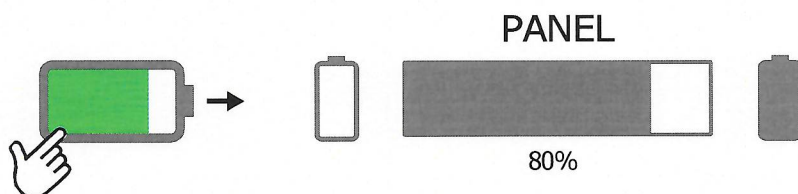
3.6 SPECIFICATIES

Afmetingen koffer	460 x 380 x 210 mm
Afmetingen spots	173 x 42 mm
Batterijtype paneel	Li-ion
Batterijduur paneel	16 uur actieve speeltijd
Batterijtype spots	Li-ion
Batterijduur spots	16 uur actieve speeltijd
Verbinding spots	WiFi 2.4 GHz

4. OPLADEN

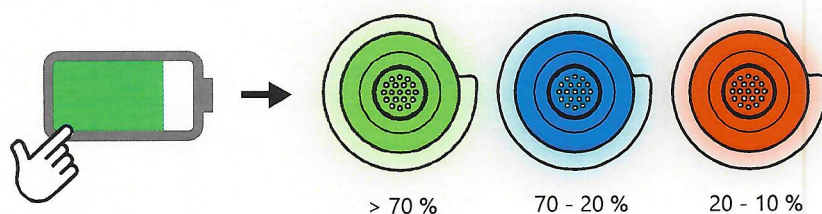
4.1 BATTERIJNIVEAU CONTROLLEREN

1. Druk op het batterij-icoon welke rechtsbovenin het scherm staat weergegeven. Er opent zich een nieuw scherm, hier kunt u aflezen hoeveel het batterijpercentage van het scorepaneel bedraagt.

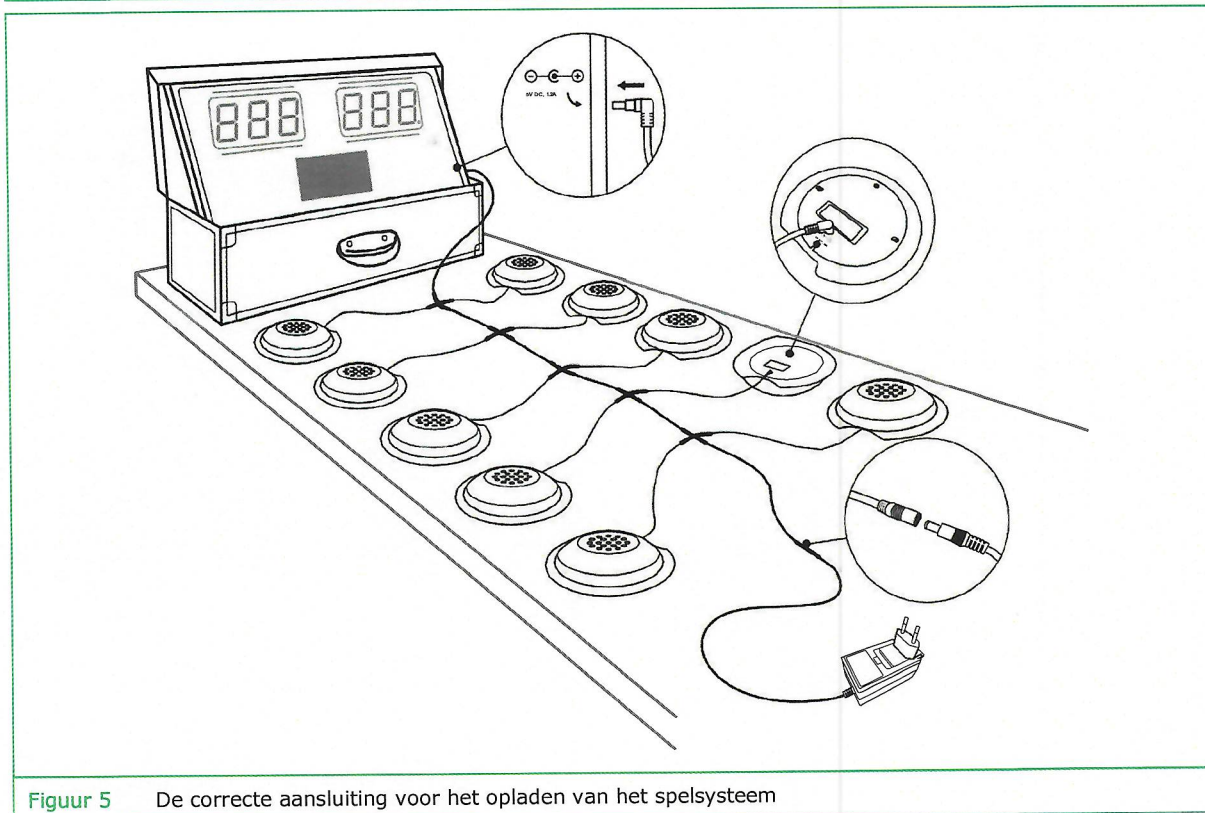


i Het kan voorkomen dat het paneel een te laag batterijniveau heeft om aangezet te kunnen worden. Laad het paneel in dit geval eerst volledig op (minimaal 24 uur).

2. Druk op het batterij-icoon welke rechtsbovenin het scherm staat weergegeven. Er opent zich een nieuw scherm, de lampen zullen gaan oplichten. Elke spot licht op in de kleur welke zijn batterijniveau aangeeft:



4.2 OPLADEN



Figuur 5 De correcte aansluiting voor het opladen van het spelsysteem

1. Sluit de kabels aan zoals weergegeven in figuur 5.
2. Steek de stekker van de oplader in het stopcontact. Het elektronisch scorebord en de spots worden nu opgeladen.



Waarschuwing - Laad het spelsysteem alleen op met de meegeleverde adapter. Een adapter met een hoger voltage dan 5.0V beschadigt het systeem onherstelbaar.

5. SPELLEN

De spellen die gespeeld kunnen worden hangen af van twee instellingen: de spelmodus en de teammodus. De spelmodus – IPS of HIT – bepaalt de kleur van de spots en welk soort spellen gespeeld kunnen worden. De teammodus – 1P, 2P of 2P2P – bepaalt het aantal teams waarmee gespeeld wordt en welke spots zij gebruiken.

5.1 TEAMMODUS

- 1P – Eén speler of team
- 2P – Twee spelers of teams. Beiden gebruiken alle spots.
- 2P2P – Twee spelers of teams. Beiden hebben een eigen set spots.

5.2 SPELMODUS

In de spelmodus **IPS** zijn spellen beschikbaar welke ontworpen zijn voor algemeen gebruik, waarbij de spots met de hand worden aangeraakt. De spots lichten tijdens het spelen rood of groen op.

In de spelmodus **HIT** zijn spellen beschikbaar welke ontworpen zijn voor het gebruik van projectielen om de spots te raken. Denk hierbij aan ballen of speelgoedpistolen. De spots lichten tijdens het spelen rood of blauw op. De gevoeligheid van de IPS spots zijn in te stellen bij de algemene instellingen onder spots instellingen.

De detectiemethode van de spots kan worden aangepast om overeen te komen met de manier waarop de gebruiker een spel wilt spelen. Zie hiervoor hoofdstuk 6.4 - Sensormodus kiezen.

5.3 SPELOPTIES

De onderstaande tabellen geven per spelmodus aan in welke teammodus elk spel gespeeld kan worden. In de volgende paragrafen wordt ieder spel beschreven en uitgelegd.

5.3.1 Games

Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Light Hunter	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter	x	x	x
	Last Man Standing			
	Thema's			

5.3.2 Educatief

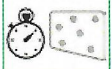
Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Player vs. Computer Memory	x	x	
	Player vs. Player Memory	x	x	
	Fun Math	x	x	
	Word Game	x	x	
	Word Hunt	x	x	
	Sound Memory Kids	x	x	x
	Quiz			

Mh-partyverhuur • IPS Gebruikershandleiding

5.3.3 Sports

		Teammodus		
Knop	Naam	1P	2P	2P2P
	Timer			
	Back to Base Training	x	x	x
	Goal Shooting	x	x	x
	Precision	x	x	x
	Dartgame	x	x	

5.3.4 Fitness

		Teammodus		
Knop	Naam	1P	2P	2P2P
	Speed			
	Reaction & Respons		x	x
	Endurance	x	x	x
	Muscles (Full Body Workout)	x	x	x
	Agility (Catch Me If You Can)		x	x

6. BEDIENING

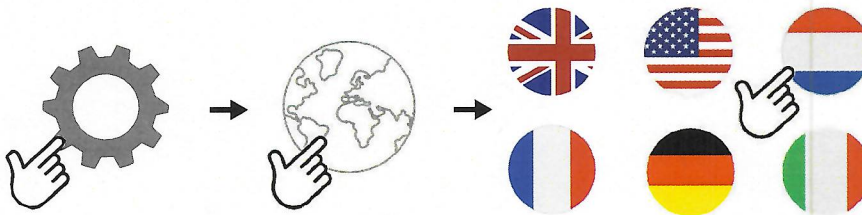
6.1 SYSTEEM AAN- EN UITZETTEN

Houdt de **START-knop** 3 seconden ingedrukt om het systeem aan te zetten. De locatie van de startknop is terug te vinden op het overzicht bij '3.4 Scorepaneel'. Om het systeem uit te zetten houdt je dezelfde START-knop 3 seconden ingedrukt, het systeem vraagt je bij het uitzetten van het systeem deze handeling te bevestigen.



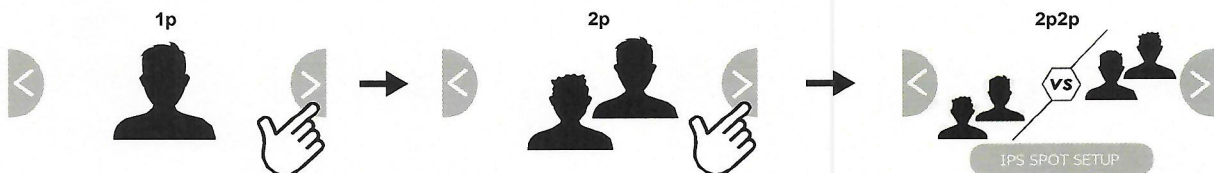
6.2 Taal instellen

Mocht u voor de eerste keer het scorepaneel gebruiken maar kunt u niet de juiste taal instellen. Ga dan naar het homescreen en pas handmatig de taal aan via de volgende stappen.



6.3 TEAMMODUS KIEZEN

1. Kies eerst het spel wat u wilt spelen.
2. Druk vervolgens op het knopje voor de game instellingen welke zich rechtsonderin het hoofdmenu van een game bevindt.
3. Kies vervolgens onder de instelling 'teams' welke teammodus u wilt spelen.



6.4 SENSORMODUS

Het systeem detecteert automatisch welk type IPS spots er zijn verbonden met het scorepaneel. Om erachter te komen in welke sensormodus het IPS scorepaneel staat moet u de volgende stappen nemen:

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u aflezen in welke sensormodus het IPS scorepaneel staat.

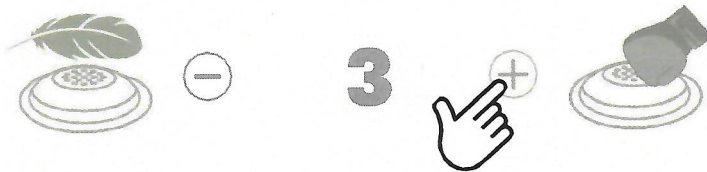


De HIT sensormodus werkt alleen als alle gekoppelde spots deze modus ondersteunen. De spots moeten hiervoor zowel een aanraaksensor als een bewegingssensor bevatten. Deze zijn te herkennen aan een witte onderkant.

6.4.1 Sensor gevoeligheid

De hoeveelheid kracht die nodig is om een spot met impact te activeren kan aangepast worden.

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u de gevoeligheid van de spots instellingen.



6.5 SPEL STARTEN EN STOPPEN

Er zijn twee manieren om een spel te starten: via het touchscreen op het scorepaneel of met het aanraken van een oplichtende spot in stand-by modus.

Druk de **START-knop** in en bevestig je keuze op het touchscreen om een actief spel te stoppen. Je kunt rechtstreeks op het touchscreen een actief spel stoppen door op het **STOP-icoon** te drukken



6.5.1 Scorepaneel

Gebruik voor het instellen van een spel het touchscreen op het scorepaneel. Het scorepaneel bevat verschillende speltypes onderverdeelt binnen verschillende thema's/toepassingsvormen. Bij ieder spel staat een uitleg wat het speltype inhoudt. Een spel is eenvoudig te starten door op de startbutton te drukken.

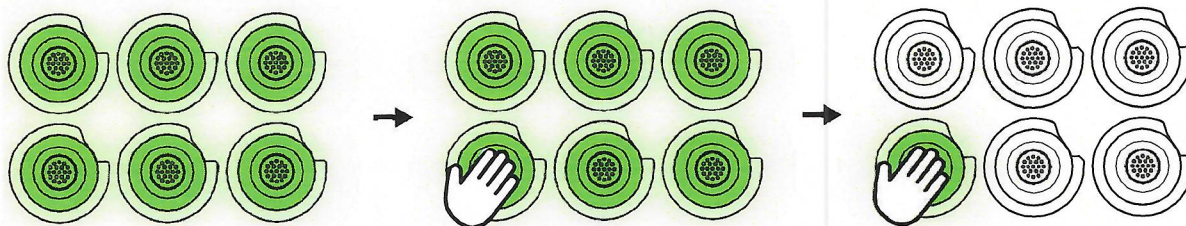
6.5.2 Startspot

In de stand-by modus zullen alle gekoppelde spots om de beurt oplichten. Raak een oplichtende spot aan om het laatst gespeelde spel of geluidsthema opnieuw te starten.

6.5.2.1 Vaste startspot kiezen

Er kan ook een vaste startspot ingesteld worden.

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens kunt u bij de startspot instellingen deze functie activeren.
3. Vervolgens zullen alle lampen groen knipperen. Leg uw hand op de spot die u wilt gebruiken als startspot. De startspot is bevestigd wanneer alleen de lamp die u heeft geselecteerd als startspot groen knippert.



De vaste startspot doet niet mee aan het spel.



De vaste startspot kan worden gereset door deze functie uit te zetten. Bij het opnieuw aanzetten van deze functie kan een nieuwe startspot gekozen worden.

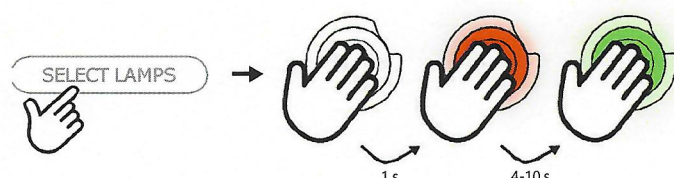
7. INSTELLINGEN

Het spelsysteem heeft een aantal instellingen die naar wens aangepast kunnen worden. In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je dit doet. Het spelsysteem bevat zowel algemene instellingen welke u kunt openen door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken. Als spelspecifieke instellingen, deze instellingen zijn specifiek voor dat speltype en zullen ook alleen voor dat speltype gelden. U kunt deze instellingen openen door op een een speltype te drukken en vervolgens op het tandwiel-icoon rechtsonderin het scherm te drukken.

7.1 SPOTS KOPPELEN EN ONTKOPPELEN

Afhankelijk van het aantal spelers en het spel dat gespeeld gaat worden kunnen er meer of minder spots aan het spelsysteem gekoppeld worden.

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u rechtsbovenin het scherm drukken op de knop **select lamps**.
3. Leg uw hand op de spots die u wilt koppelen. De lamp zal eerst rood oplichten en wanneer deze groen oplicht (blauw in HIT modus) is de spot gekoppeld.
4. Herhaal tot het gewenste aantal spots gekoppeld is.
5. Druk op de **READY-knop** om de 'PAIR' modus te verlaten.



i Wanneer een spot niet wil koppelen kan het zijn dat het geheugen van het systeem vol is. Dit kan ook voorkomen wanneer er minder dan 20 spots zichtbaar gekoppeld zijn. Ontkoppel in dit geval alle spots volgens de instructies in de volgende paragraaf.

7.1.1 Alle spots tegelijk ontkoppelen

Alle spots kunnen tegelijk ontkoppeld worden. Hierna kunnen opnieuw spots aan het systeem gekoppeld worden.

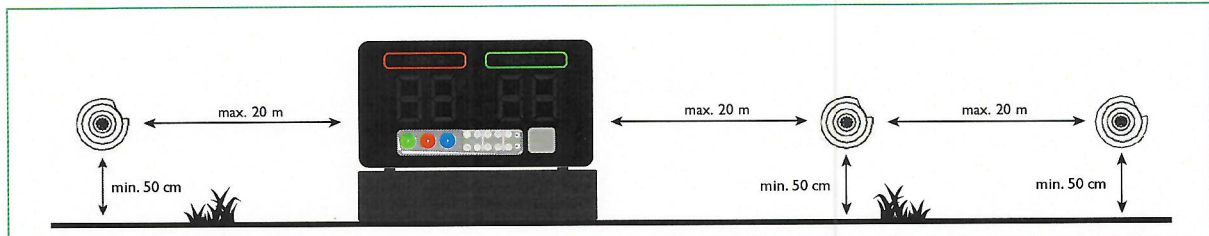
1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u rechtsonderin het scherm drukken op de knop **clear all spots**.
3. Het systeem wordt opnieuw opgestart. Alle spots zijn nu ontkoppeld.

7.2 PLAATSING VAN SPOTS

Er zijn een aantal accessoires beschikbaar waarop de spots bevestigd kunnen worden. Hiermee komen veel spellen het best tot hun recht.



Het spel kan echter ook gespeeld worden zonder deze accessoires. Hou in dit geval een afstand van maximaal 20 meter aan tussen de onderlinge spots en het paneel aan (figuur 6).



Figuur 6 De maximale onderlinge afstand tussen de onderdelen

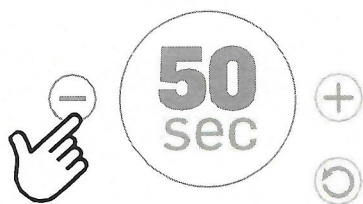


Waarschuwing - Voorkom blootstelling van het scorepaneel aan direct zonlicht.

7.3 SPEELDUUR INSTELLEN

Een aantal spellen eindigen nadat een bepaalde tijd is verstreken. Deze speelduur kan ingesteld worden bij de spelspecifieke instellingen.

1. Open een speltype en ga naar de spelspecifieke instellingen.
2. Vervolgens kan hier de speelduur van het spel worden ingesteld zoals in onderstaand voorbeeld.



De speelduur die wordt ingesteld wordt alleen voor het speltype ingesteld waar deze wordt aangepast.

7.4 AUDIO INSTELLINGEN

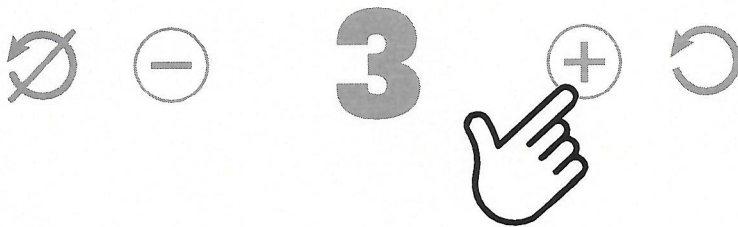
1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'audio-instellingen'. Hier kunt u het volume aanpassen en de achtergrondmuziek in- en uitschakelen.

7.5 DISPLAY INSTELLINGEN

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'display-instellingen'. Hier kunt u de schermhelderheid, standby tijd en achtergrond aanpassen.

7.6 AUTOMATISCHE SPELHERSTART

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'geavanceerde-instellingen'. Hier kunt u instellen of / na hoeveel seconden een spel automatisch herstart.



7.7 WACHTWOORD

Het kan zijn dat het scorepaneel vergrendeld is met een code. Deze code is 0000

7.8 TERUGZETTEN NAAR FABRIEKSINSTELLINGEN

Om het scorepaneel terug te zetten naar de fabriekinstellingen neemt u de volgende stappen:

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon links bovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'geavanceerde-instellingen' en druk op **reset fabrieksinstellingen**.
3. Na het bevestigen van uw keuze zal het systeem opnieuw opstarten en is het scorepaneel teruggezet naar de fabrieksinstellingen.

7.9 ACCESSOIRES INSTELLEN

Als u accessoires wilt instellen zoals bijvoorbeeld de muntproever of de switchbox onderneem dan de volgende stappen:

1. Sluit de accessoire aan en ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'accessoires', hier kunt u de accessoires instellen.

8. FOUTMELDINGEN

Mocht het scorepaneel niet meer correct functioneren dan kan deze gereset worden doormiddel van de resetknop.

8.1 RESET KNOP

Het IPS systeem is uitgerust met een reset knop. De reset knop bevindt zich onder het ronde gaatje dat aan de achterzijde van het scorebord zit. Met een lang en dun voorwerp is de reset knop in te drukken.

In geval van vermissing of schade zijn wij genoodzaakt de volgende kosten in rekening te brengen:

Spot IPS touch	€ 90,-
Oplader	€ 1300,-
Tablet	€ 85,-
Schuimhamer	€ 100,-
Pion per stuk	€ 90,-
Hogedruk pomp	€ 100,-
Transport koffer	€ 150,-
Standaard tbv koffer	€ 50,-
Inflatable	In overleg

Voor vragen neem contact op met onze klantenservice

06 48 64 65 50



Mh-partyverhuur

Industrieweg 1A
1613 KT Grootebroek
Nederland

tel. 06 48 64 65 50

www.mh-partyverhuur.nl
verhuur@molenhuys.nl