

# Brain-Trainer

Best.-Nr. 90 74 94

Version 12/08



## Bestimmungsgemäße Verwendung

Das Produkt dient als elektronisches Denksportspiel, außerdem ist eine Uhr mit Datumsfunktion und ein Taschenrechner integriert.

Eine andere Verwendung als zuvor beschrieben führt zur Beschädigung dieses Produktes, darüber hinaus ist dies mit Gefahren, wie z.B. Kurzschluss, Brand, elektrischer Schlag etc. verbunden.

Alle enthaltenen Firmennamen und Produktbezeichnungen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

## Lieferumfang

- Brain-Trainer mit Batterien
- Bedienungsanleitung

## Sicherheitshinweise



**Lesen Sie bitte vor Inbetriebnahme die komplette Anleitung durch, sie enthält wichtige Hinweise zum korrekten Betrieb. Bei Schäden, die durch Nichtbeachten dieser Bedienungsanleitung verursacht werden, erlischt die Gewährleistung/Garantie! Für Folgeschäden übernehmen wir keine Haftung!**

**Bei Sach- oder Personenschäden, die durch unsachgemäße Handhabung oder Nichtbeachten der Sicherheitshinweise verursacht werden, übernehmen wir keine Haftung! In solchen Fällen erlischt die Gewährleistung/ Garantie.**

- Aus Sicherheits- und Zulassungsgründen (CE) ist das eigenmächtige Umbauen und/oder Verändern des Produktes nicht gestattet. Zerlegen Sie es niemals (bis auf den in dieser Bedienungsanleitung beschriebenen Batteriewechsel).
- Dieses Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, das Produkt enthält verschluckbare Kleinteile, Glas (Display) und Batterien.
- Das Produkt ist ausschließlich zum Betrieb in trockenen Innenräumen geeignet, es darf nicht feucht oder nass werden.
- Wenn das Produkt von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wird, kann Kondenswasser entstehen. Lassen Sie es deshalb zuerst auf Zimmertemperatur kommen, bevor Sie es verwenden, andernfalls kann das Produkt beschädigt werden.
- Lassen Sie das Verpackungsmaterial nicht achtlos liegen, dieses könnte für Kinder zu einem gefährlichen Spielzeug werden.
- Gehen Sie vorsichtig mit dem Produkt um, durch Stöße, Schläge oder dem Fall aus bereits geringer Höhe wird es beschädigt.

## Batteriehinweise

- Batterien gehören nicht in Kinderhände.
- Achten Sie beim Einlegen der Batterien auf die richtige Polung (Plus/+ und Minus/- beachten).
- Lassen Sie Batterien nicht offen herumliegen, es besteht die Gefahr, dass diese von Kindern oder Haustieren verschluckt werden. Suchen Sie im Falle eines Verschluckens sofort einen Arzt auf.
- Ausgelaufene oder beschädigte Batterien können bei Berührung mit der Haut Verätzungen verursachen, benutzen Sie deshalb in diesem Fall geeignete Schutzhandschuhe.
- Achten Sie darauf, dass Batterien nicht kurzgeschlossen, zerlegt oder ins Feuer geworfen werden. Es besteht Explosionsgefahr!
- Herkömmliche Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Es besteht Explosionsgefahr!
- Bei längerem Nichtgebrauch (z.B. bei Lagerung) entnehmen Sie die eingelegten Batterien.  
Bei Überalterung besteht andernfalls die Gefahr, dass Batterien auslaufen, was Schäden am Produkt verursacht, Verlust von Gewährleistung/Garantie!
- Wechseln Sie immer den ganzen Satz Batterien aus.  
Verwenden Sie nur Batterien des gleichen Typs/Herstellers und des gleichen Ladezustands (keine vollen mit halbvollen oder leeren Batterien mischen).
- Für die umweltgerechte Entsorgung von Batterien lesen Sie bitte das Kapitel "Entsorgung".

## Inbetriebnahme, Batterien einlegen, Batteriewechsel

- Evtl. sind die Batterien bei Lieferung bereits eingelegt und es muss nur ein Schutzstreifen herausgezogen werden.
- Wenn Batterien eingelegt bzw. gewechselt werden sollen, so öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des Produkts, indem Sie die Schraube des Batteriefachdeckels herausdrehen.
- Legen Sie zwei Batterien vom Typ LR44 polungsrichtig ein (Plus/+ und Minus/- beachten, siehe Beschriftung im Batteriefach).
- Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder auf und schrauben Sie ihn fest.
- Ein Batteriewechsel ist erforderlich, wenn der Displaykontrast nur noch sehr schwach ist oder überhaupt keine Anzeige mehr im Display erscheint.

## Datum/Uhrzeit einstellen

- Drücken Sie die versenkt angeordnete Taste „RESET“ auf der Unterseite des Geräts, dann blinkt das Jahr. Geben Sie dieses direkt über die 10 Zifferntasten ein, anschließend blinkt der Monat, das Datum, die Stunden und Minuten der Uhrzeit. Verfahren Sie hier genauso - geben Sie die Daten einfach direkt über die 10 Zifferntasten ein. Danach blinkt wieder das Jahr (z.B. für eine Korrektur der eingegebenen Werte).
- Speichern Sie die Einstellung, indem Sie die Taste „=“ kurz drücken. Der Einstellmodus wird damit verlassen.
- Soll die Uhrzeit bzw. das Datum erneut eingestellt werden, so gehen Sie wie oben beschrieben vor.

## Gerät ein-/ausschalten

Drücken Sie die Taste „ON/OFF“ auf der Unterseite des Geräts, um es ein- oder auszuschalten.

Wenn für etwa 5 Minuten keine Taste gedrückt wird, schaltet sich das Gerät selbst aus, um Strom zu sparen.

## Modus auswählen

Durch kurzes Drücken der Taste „MODE“ kann zwischen den 5 Spielen (Anzeige „GAME 1...5“), dem Taschenrechner („CALCULATOR“) und der Anzeige Datum/Uhrzeit („TIMER“) umgeschaltet werden.

## Taschenrechner

Der Taschenrechner kann einfache Berechnungen (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) ausführen. Das Ergebnis wird nach Drücken der Taste „=“ ausgegeben. Löschen Sie die Anzeige durch Drücken der Taste „CE“.

## Anzeige von Datum/Uhrzeit

Das Datum wird im Format „YY-MM-DD“ (YY = Jahr, MM = Monat, DD = Tag) angezeigt, die Uhrzeit im Format „HH:MM“ (HH = Stunde, MM = Minute). Zum Einstellen von Datum/Uhrzeit gehen Sie wie im Abschnitt „Datum/Uhrzeit einstellen“ beschrieben vor.

## Tonsignale ein-/ausschalten

Drücken Sie kurz die Taste „SOUND“, so wird die Tonausgabe ein- bzw. ausgeschaltet (bei ausgeschalteter Tonausgabe erscheint ein kleines durchgestrichenes Lautsprechersymbol in der Anzeige).

## Spiele

Nach der Auswahl eines Spiels mit der Taste „MODE“ (Anzeige „GAME 1...5“) wird es durch Drücken der Taste „START“ gestartet.

Im Display erscheinen kleine Symbole für richtige („☺“) bzw. falsche („☹“) Antworten. Für die Eingabe der Antworten sind die Zahlentasten zu verwenden; bei jedem Spiel gibt es ein festgelegtes Zeitlimit; bei Zeitüberschreitung wird die Rechenaufgabe als „falsch“ gewertet.

Am Ende jedes Spiels wird angezeigt, welcher Prozentsatz der Aufgaben richtig gelöst wurde (z.B. „CORRECT:85%“).

### • Spiel 1 („+ - x \ 100 QUES“)

100 einfache Rechenaufgaben werden im Display angezeigt, geben Sie die richtige Zahl ein.

### • Spiel 2 („CONNECT CAL“)

Es werden zwei Zahlen (z.B. „1“ und „3“) angezeigt, geben Sie deren Summe ein (z.B. „4“). Anschließend wird eine neue Zahl angezeigt (z.B. „6“), geben Sie die Summe aus dieser Zahl und der vorletzten Zahl ein (z.B. „3“).

Beispiel 2: Es erscheint 3 und 7, geben Sie „10“ ein. Es erscheint „1“, geben Sie nun die Summe von „7“ und der neuen Zahl „1“ ein.

Es erscheint eine neue Zahl „4“, geben Sie die Summe von „1“ und der neuen Zahl „4“ ein usw. (3...7...10...1...8...4...5...9...13...2...11...8...10....., fett gedruckte Zahl der Summe ist von Ihnen einzugeben).

### • Spiel 3 („MEMORY THE N.O.“)

Es erscheint eine Gruppe von Zahlen für ein paar Sekunden. Merken Sie sich diese. Nachdem die Zahlen verschwunden sind, geben Sie die Zahlen in der gleichen Reihenfolge ein.

### • Spiel 4 („10.20.30 CALCU“)

In einer Rechenaufgabe fehlt eine Zahl an der Stelle des Strichs („\_“). Geben Sie mit den Zahlentasten die richtige Zahl ein, um die Aufgabe zu lösen.

### • Spiel 5 („FIND THE RULE“)

Vervollständigen Sie die Zahlenreihe an der Stelle mit dem Strich („\_“) durch Eingabe einer Zahl, indem Sie die richtige Rechenregel finden.

Beispiel: 1. 4. \_ 10. 13. -> richtig wäre „7“, da immer 3 addiert wird.

## Grafischer Ergebnis-Verlauf

Wählen Sie mit der Taste „MODE“ eines der 5 Spiele aus („▶“ blinkt rechts im Display) und drücken Sie die Taste „=“.

Im Display wird nun der grafische Verlauf für die Ergebnisse der letzten 30 Tage angezeigt (pro Tag wird nur ein Wert gespeichert).



Bei Erstinbetriebnahme oder nach einem Reset sind noch keine Daten vorhanden, im Display wird nach dem Drücken der Taste „=“ angezeigt „NO DATA“.

## Wartung und Reinigung

Das Produkt ist für Sie wartungsfrei, zerlegen Sie es niemals (bis auf den in dieser Bedienungsanleitung beschriebenen Batteriewechsel).

Für eine Reinigung verwenden Sie bitte ein sauberes, weiches, trockenes Tuch. Drücken Sie nicht zu stark auf das Display, dadurch wird es beschädigt. Außerdem sind Kratzspuren möglich.

Verwenden Sie keine chemischen Reinigungsmittel, diese können den Kunststoff des Gehäuses verfärben.

## Entsorgung

### a) Produkt



Elektronische Geräte sind Wertstoffe und dürfen nicht in den Hausmüll! Entsorgen Sie das Produkt am Ende seiner Lebensdauer gemäß den geltenden gesetzlichen Bestimmungen.

### b) Batterien und Akkus

Sie als Endverbraucher sind gesetzlich (Batterieverordnung) zur Rückgabe aller gebrauchten Batterien und Akkus verpflichtet; eine Entsorgung über den Hausmüll ist untersagt!



Schadstoffhaltige Batterien/Akkus sind mit nebenstehenden Symbolen gekennzeichnet, die auf das Verbot der Entsorgung über den Hausmüll hinweisen. Die Bezeichnungen für das ausschlaggebende Schwermetall sind: Cd=Cadmium, Hg=Quecksilber, Pb=Blei (Bezeichnung steht auf der Batterie/ Akku z.B. unter den links abgebildeten Mülltonnen-Symbolen).



Ihre verbrauchten Batterien/Akkus können Sie unentgeltlich bei den Sammelstellen Ihrer Gemeinde, unseren Filialen oder überall dort abgeben, wo Batterien/Akkus verkauft werden!

Sie erfüllen damit die gesetzlichen Verpflichtungen und leisten Ihren Beitrag zum Umweltschutz.

## Technische Daten

Stromversorgung .....2 Batterien vom Typ LR44 (AG13)

Abmessungen.....Ca. 83 x 57 x 26mm

Gewicht.....Ca. 40g



Diese Bedienungsanleitung ist eine Publikation der Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).

Alle Rechte einschließlich Übersetzung vorbehalten. Reproduktionen jeder Art, z. B. Fotokopie, Mikroverfilmung, oder die Erfassung in elektronischen Datenverarbeitungsanlagen, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Diese Bedienungsanleitung entspricht dem technischen Stand bei Drucklegung. Änderung in Technik und Ausstattung vorbehalten.

© Copyright 2008 by Conrad Electronic SE.

# Brain-Trainer

Item-No. 90 74 94

Version 12/08



## Prescribed Use

The product serves as an electronical brain teaser game, and also a watch with date function and a pocket calculator are incorporated.

Any use, other than that described above, could lead to damage to this product and involves the risk of short circuits, fire, electric shock, etc.

All names of companies and products are trademarks of the respective owner. All rights reserved.

## Product contents

- Brain-Trainer with batteries
- Operating Instructions

## Safety instructions



**Please read all of the operating instructions before using the product for the first time; they contain important information regarding the correct operation. The warranty will be void in the event of damage caused by failure to observe these safety instructions! We do not assume any liability for any consequential damage!**

**We do not accept liability for damage to property or persons caused by improper use or as a consequence of ignoring the safety instructions! The warranty will be void in such cases.**

- For safety and approval (CE) reasons, unauthorised conversion and/or modifications to the product are not permitted. Never deassemble the device (only the in the manual described battery change).
- This product is not suitable for children under 3 years, the product contains swallowable bits and pieces, glass (display) and batteries.
- The product is intended for use in dry interiors, it must not get damp or wet.
- Condensation may form when the product is brought from a cold room into a warm one. Wait until the product has reached room temperature before using it, otherwise this could damage the device.
- Do not leave packing materials unattended. They may become dangerous playthings for children.
- Handle the product with care, it can be damaged by impacts, blows, or accidental drops, even from a low height.

## Battery notes

- Keep batteries out of reach of children.
- Make sure that the polarity is correct when inserting the batteries (pay attention to plus/ + and minus/ -).
- Do not leave the batteries openly lying around; there is a risk of them being swallowed by children or domestic animals. If swallowed, consult a doctor immediately.
- Leaking or damaged batteries can cause burning upon contact with the skin. Therefore, use suitable protective gloves.
- Ensure that the batteries are never short-circuited, taken apart or thrown into a fire. There is a risk of explosion!
- Do not recharge normal batteries. Explosion risk!
- If not used for a longer period (e.g. in case of storage), remove the inserted batteries.  
Old batteries can leak and cause damage to the product; loss of guarantee/warranty!
- Always replace the whole set of batteries.  
Only use batteries/rechargeables of the same type/manufacturer with the same charge status (do not mix full with semi-charged or empty batteries/rechargeables)
- For the proper disposal of batteries, please read the chapter "Disposal".

## Starting up, inserting batteries, replacing batteries

- It is possible that the batteries were already inserted and only a protectional strip needs to be pulled out.
- When batteries need to be changed resp. inserted, open the battery compartment at the bottom side of the product, by unscrewing the screws of the battery compartment cover.
- Insert two batteries of type LR44 with correct polarity (observe plus/+ and minus/-, see figure in battery compartment).
- Replace the lid of the battery compartment again and screw it down firmly.
- The batteries require changing when the display contrast is very weak or the read-out can not be seen at all.

## Setting of date/time

- Push the button „RESET“ at the bottom of the device, the year will then flash. Immediately enter these via the 10-digit buttons, then the month, date, hours and minutes of the time will flash. Use the same method here - enter the data directly via the 10-digit buttons. After that the year flashes again (for example, a correction of the entered values).
- Save the setting by briefly pressing the button „=“. With this the device leaves the setting mode automatically.
- When the time resp. date needs to be set again, proceed as described above.

## Switch on/off the device.

Press the „ON/OFF“ button on the bottom side of the device to switch it on or off.

To save energy the device will automatically switch off when the buttons are not used for about 5 minutes.

## Select mode

By pressing shortly on the „MODE“ button you can toggle between the 5 games ((indication „GAME 1...5“), the pocket calculator („CALCULATOR“) and the indication date/time („TIMER“).

## Pocket calculator

The pocket calculator can perform simple calculations (addition, subtraction, multiplication and division). The result is displayed after pressing the „=“ button. Delete the indication by pressing the „CE“ button.

## Date/time display

The display format for the date is „YY-MM-DD“ (YY = year, MM = month, DD = day), for the time it is „HH:MM“ (HH = hour, MM = minute). For setting the date/time proceed as described in the chapter „setting date/time“.

## Switch on/off the sound signal.

Briefly press the „SOUND“ button, this way the sound is switched on/off (when the sound is switched off, the loudspeaker symbol is crossed through in the display).

## Games

After selecting a game with the „MODE“ button (display „GAME 1...5“) it starts by pressing the „START“ button.

In the display small symbols appear for right („☺“) resp. wrong („☹“) answers. Use the digit buttons for entering the answers; There is a determined time limit for every game, when exceeding the time the calculation task is valued „wrong“.

At the end of every game there is an indication which percentage of the tasks were solved correct (for example, „CORRECT:85%“).

### • Game 1 („+ - x \ 100 QUES“)

100 Simple calculation tasks are indicated in the display, enter the correct number.

### • Game 2 („CONNECT CAL“)

Two numbers are indicated (e.g. „1“ and „3“), enter the sum (e.g. „4“). Then a new number is indicated (e.g. „6“), enter the sum of this number and the second last number (e.g. „3“).

Example 2: 3 And 7 are displayed, enter „10“. „1“ Is displayed, enter the sum of „7“ and the new number „1“.

A new number „4“ is displayed, enter the sum of „1“ and the new number „4“ etc. (3...7...**10**...1...**8**...4...**5**...9...**13**...2...**11**...8...**10**....., the bold indicated number of the sum must be entered).

### • Game 3 („MEMORY THE N.O.“)

For a few seconds a group of numbers appear. Just memorize them. After the numbers have disappeared, enter the numbers in the same order.

### • Game 4 („10.20.30 CALCU“)

A number is missing in the calculation task at the position of the line („\_“). Enter the correct number by using the number buttons, to solve the task.

### • Game 5 („FIND THE RULE“)

Enter a number at the position with the line („\_“) to complete the numerical series, when you discover the correct algorithm.

Example: 1. 4. \_ . 10. 13. -> correct would be „7“, because 3 is always added.

## Graphical result process

Use the „MODE“ button to select one of the 5 games („▶“ flashes at the right side of the display) and press the „=” button.

A graphical process for the results of the last 30 days appears in the display (per day a value is saved.).



When starting up or after a reset, no data is available yet and in the display appears „NO DATA“ after pushing the „=” button.

## Maintenance and Cleaning

The product is maintenance free, this is why you should never open it or take it apart (aside from the battery change described in this operating instruction).

Please use a dry, clean, soft cloth for cleaning. Do not apply too much pressure on the display, as it can be damaged. Furthermore, scratches can occur.

Do not use any chemical cleaning agents, which might discolour the plastic housing.

## Disposal

### a) Product



Electronic devices are recyclable waste and must not be disposed of in the household waste!

Dispose of the unserviceable product according to the relevant statutory regulations.

### b) Batteries and rechargeable batteries

The end user is legally obliged (Battery Regulation) to return used batteries and rechargeable batteries. Do not dispose of used batteries via the domestic waste!



Batteries/rechargeable batteries containing harmful substances are marked with the symbols shown, to indicate that disposal in the domestic waste is forbidden. The symbols for the relevant heavy metals are: Cd=cadmium, Hg=mercury, Pb=lead (marked on batteries/rechargeable batteries, e.g. under the waste bins symbols on the left).



You can return flat batteries / accumulators free of charge to the collection points in your community, our branches or anywhere else where batteries or accumulators are sold!

You thus fulfil your statutory obligations and contribute to the protection of the environment.

## Technical Data

Power supply .....2 Batteries of the type LR44 (AG13)

Dimensions .....approx. 83 x 57 x 26mm

Weight.....approx. 40g



These operating instructions are a publication by Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).

All rights including translation reserved. Reproduction by any method, e.g. photocopy, microfilming, or the capture in electronic data processing systems require the prior written approval by the editor. Reprinting, also in part, is prohibited.

These operating instructions represent the technical status at the time of printing. Changes in technology and equipment reserved.

# Entraîneur cérébral

N° de commande 90 74 94

Version 12/08



## Restrictions d'utilisation

Ce produit sert de jeu cérébral ; une horloge avec fonction date et une calculatrice sont intégrées dans l'appareil.

Toute utilisation autre que celle décrite ci-dessus entraîne l'endommagement du produit ainsi que des risques de court-circuit, d'incendie, d'électrocution, etc.

Tous les noms d'entreprises et les appellations de produits figurant dans ce mode d'emploi sont des marques déposées des propriétaires correspondants. Tous droits réservés.

## Etendue de la fourniture

- Entraîneur cérébral avec piles
- Instructions d'utilisation

## Consignes de sécurité



**Lisez intégralement les instructions d'utilisation avant la mise en service de l'appareil, elles contiennent des consignes importantes pour son bon fonctionnement. En cas de dommages dus à la non-observation de ce mode d'emploi, la validité de la garantie est annulée ! Nous déclinons toute responsabilité pour les dommages causés !**

**De même, nous n'assumons aucune responsabilité en cas de dommages matériels ou corporels résultant d'une utilisation de l'appareil non conforme aux spécifications ou d'un non-respect des présentes consignes de sécurité. Dans ces cas, la garantie est annulée.**

- Pour des raisons de sécurité et d'homologation (CE), les transformations ou les modifications arbitraires de l'appareil sont interdites. Ne jamais le démonter (sauf pour le remplacement des piles décrit dans le présent mode d'emploi).
- Cet appareil ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, car il comprend des petites pièces pouvant être avalées, du verre (écran) et des piles.
- L'appareil convient uniquement à une utilisation dans des locaux secs et à l'intérieur ; il ne doit pas être mouillé ou humide.
- Lorsque vous apportez l'appareil d'une pièce froide à une pièce chaude, de l'eau de condensation pourrait se former. Attendez que l'appareil ait atteint la température ambiante avant de le mettre en service, sinon il risque d'être endommagé.
- Ne pas laisser le matériel d'emballage sans surveillance, il pourrait constituer un jouet dangereux pour les enfants.
- Cet appareil doit être manipulé avec précaution ; les coups, les chocs ou une chute, même d'une hauteur peu élevée, peuvent l'endommager.

## Indications relatives aux piles

- Tenir les piles hors de portée des enfants.
- Lors de l'insertion des piles, tenir compte de la polarité (respecter les pôles positif/+ et négatif/-).
- Ne laissez pas les piles traîner ; les enfants ou les animaux domestiques pourraient les avaler. En cas d'étouffement consultez immédiatement un médecin.
- En cas de contact avec la peau, les piles qui fuient ou qui sont endommagées peuvent occasionner des brûlures à l'acide : portez, pour cela, des gants de protection appropriés.
- Faites attention à ce que les piles ne soient pas court-circuitées, découpées ou jetées dans le feu. Risque d'explosion !
- Les piles conventionnelles ne sont pas rechargeables. Il y a danger d'explosion !
- En cas d'inutilisation prolongée (p. ex. lors d'un stockage), retirez les piles. Les piles vétustes peuvent corroder et endommager l'appareil ; il en résulte une perte de la garantie !
- Changer toujours toutes les piles en même temps.

Utilisez uniquement des piles du même type, du même constructeur et du même état de charge (ne pas mélanger piles pleines avec des piles à demi ou entièrement déchargées).

- Le chapitre "Élimination" comprend des informations relatives à l'élimination des piles dans le respect de l'environnement.

## Mise en service, mise en place des piles, remplacement des piles

- Il est possible que les piles soient déjà mises en place lors de la livraison. Dans ce cas, il suffit d'enlever la languette de protection.
- Pour insérer ou remplacer les piles, ouvrez le compartiment à piles sur la face inférieure de l'appareil en dévissant la vis du couvercle du compartiment à piles.
- Insérez deux piles de type LR44 en respectant la polarité (positif/+ et négatif/-, voir inscription dans le compartiment à piles).
- Remplacez le couvercle du compartiment à piles et vissez-le bien.
- Le remplacement des piles est nécessaire quand le contraste de l'écran devient très faible ou quand il n'y a plus d'affichage à l'écran.

## Réglage de la date et de l'heure

- Appuyez sur la touche "RESET" encastrée dans la face inférieure de l'appareil. L'année clignote. Introduisez l'année au moyen des 10 touches numériques. Ensuite, le mois commence à clignoter, puis la date, les heures et les minutes. Procédez de la même façon - introduisez les chiffres au moyen des 10 touches numériques. A la fin, l'année recommence à clignoter (pour une éventuelle correction des valeurs introduites).
- Enregistrez le réglage en appuyant brièvement sur la touche "=". Vous quittez ainsi le mode de réglage.
- Si vous voulez changer la date ou l'heure, procédez comme décrit ci-dessus.

## Allumer/éteindre l'appareil

Appuyez sur la touche "ON/OFF" sur la face inférieure de l'appareil pour l'allumer ou l'éteindre.

Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant 5 minutes, l'appareil s'éteint automatiquement pour économiser de l'énergie.

## Sélection du mode

En appuyant brièvement sur la touche "MODE", vous pouvez sélectionner les 5 jeux (affichage "GAME 1...5"), la calculatrice ("CALCULATOR") ou l'affichage de la date/heure ("TIMER").

## Calculatrice

La calculatrice peut effectuer des calculs de base (addition, soustraction, multiplication et division). Le résultat est affiché lorsque vous appuyez sur la touche "=". Effacez l'affichage en appuyant sur la touche "CE".

## Affichage de la date/de l'heure

La date est affichée dans le format "YY-MM-DD" (YY = année, MM = mois, DD = jour), l'heure "HH:MM" (HH = heure, MM = minute). Pour le réglage de la date et de l'heure procédez comme décrit dans le chapitre "Réglage de la date et de l'heure".

## Activer / désactiver les signaux sonores

En appuyant brièvement sur la touche "SOUND" vous pouvez activer ou désactiver les signaux sonores (lorsque le son est désactivé, un petit symbole de haut-parleur barré est affiché à l'écran).

## Jeux

Après avoir sélectionné un jeu au moyen de la touche "MODE" (affichage "GAME 1...5") démarrez le jeu en appuyant sur la touche "START".

Sur l'écran apparaissent de petits symboles pour les réponses correctes ("☺") ou erronées ("☹"). Utilisez les touches numériques pour introduire les réponses. Une limite de temps est prévue pour chaque jeu. Si vous dépassez le temps limite, l'exercice est compté comme faux.

A la fin de chaque jeu, le pourcentage des réponses correctes est affichée (p. ex. "CORRECT : 85%").

### • Jeu 1 ("+" - x 100 QUES")

100 calculs simples s'affichent à l'écran. Introduisez le nombre correct.

### • Jeu 2 ("CONNECT CAL")

Deux nombres sont affichés (p. ex. "1" et "3"). Introduisez la somme de ces nombres (p. ex. "4"). Ensuite, un nouveau nombre est affiché (p. ex. "6"). Introduisez la somme de ce nombre et l'avant-dernier nombre (p. ex. "3").

Exemple 2 : "3" et "7" s'affichent. Introduisez "10". "1" s'affiche. Introduisez la somme de "7" et "1".

Un nouveau nombre s'affiche : "4". Introduisez la somme de "1" et "4", etc. (3...7...10...1...8...4...5...9...13...2...11...8...10....., vous devez introduire le nombre imprimé en gras).

### • Jeu 3 (“MEMORY THE N.O.”)

Un groupe de nombres est affiché pendant quelques secondes. Mémorisez ces nombres. Lorsque les nombres ont disparu, introduisez-les dans le même ordre.

### • Jeu 4 (“10.20.30 CALCU”)

Dans ce calcul, un nombre manque à la place de la barre (“\_”). Introduisez le nombre correct au moyen des touches numériques pour résoudre l'exercice.

### • Jeu 5 (“FIND THE RULE”)

Complétez la série de nombres à l'endroit où se trouve la barre (“\_”). Introduisez le nombre correct que vous avez trouvé en ayant trouvé la bonne règle de calcul.

Exemple : 1. 4. \_ . 10. 13. -> “7” est correct, car on additionne toujours 3.

## Affichage graphique des résultats

Sélectionnez au moyen de la touche “MODE” un jeu parmi les 5 (“▶” clignote à droite sur l'écran) et appuyez sur la touche “=”.

Les résultats des 30 derniers jours sont affichés sous forme graphique (seule une valeur par jour est enregistrée).



Lors de la première utilisation ou après une réinitialisation aucune donnée n'est disponible. Lorsque vous appuyez sur la touche “=”, “NO DATA” s'affiche à l'écran.

## Entretien et nettoyage

Le produit ne nécessite aucun entretien. Ne le démontez jamais (sauf pour le remplacement des piles décrit dans ce mode d'emploi).

Pour le nettoyage, utilisez un chiffon propre, doux et sec. Ne pas appuyer sur l'écran, car cela l'endommagerait. Vous risquez de le rayer.

N'utilisez aucun détergent chimique, car il risquerait de décolorer le boîtier en plastique.

## Élimination

### a) Produit



Les appareils électroniques sont des matériaux recyclables et ne doivent pas être éliminés avec les ordures ménagères !

Il convient de procéder à l'élimination de l'appareil au terme de sa durée de vie conformément aux prescriptions légales en vigueur. ?

### b) Piles et accumulateurs

Le consommateur est tenu par la loi (loi sur la récupération et l'élimination des piles) de restituer les piles et les accus usagés ; il est interdit de les jeter dans la poubelle ordinaire !



Les piles/accumulateurs contenant des substances nocives sont marqués par les symboles indiqués ci-contre qui signalent l'interdiction de les jeter dans une poubelle ordinaire. Les désignations pour les principaux métaux lourds sont : Cd=cadmium, Hg=mercure, Pb=plomb (vous trouverez la désignation sur la pile ou l'accu, par ex. au-dessous des symboles de poubelles figurant à gauche).



Vous pouvez rapporter gratuitement vos piles et accumulateurs usagés aux centres de récupération de votre commune, à nos succursales ou à tous les points de vente de piles et d'accumulateurs !

Vous satisferez de la sorte aux obligations prévues par la loi et contribuerez à la protection de l'environnement.

## Caractéristiques techniques

Alimentation électrique .....2 piles de type LR44 (AG13)

Dimensions .....env. 83 x 57 x 26mm

Poids.....environ 40g



Ce mode d'emploi est une publication de la société Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).

Tous droits réservés, y compris de traduction. Toute reproduction, quelle qu'elle soit (p. ex. photocopie, microfilm, saisie dans des installations de traitement de données) nécessite une autorisation écrite de l'éditeur. Il est interdit de le réimprimer, même par extraits.

Ce mode d'emploi correspond au niveau technique du moment de la mise sous presse. Sous réserve de modifications techniques et de l'équipement.

# Brain-trainer

Bestnr. 90 74 94

Version 12/08



## Beoogd gebruik

Het product is bestemd als elektronisch denksportspelletje, bovendien is het een horloge met datumfunctie en een zakrekenmachine.

Een andere toepassing dan hierboven beschreven, kan leiden tot beschadiging van het product, bovendien is het met risico's zoals kortsluiting, brand of elektrische schokken verbonden.

Alle voorkomende bedrijfsnamen en productaanduidingen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaren. Alle rechten voorbehouden.

## Omvang van de levering

- Brain-trainer met batterijen
- Gebruiksaanwijzing

## Veiligheidsinstructies



**Lees alstublieft voor ingebruikname de volledige handleiding door. Deze bevat belangrijke aanwijzingen omtrent het correcte gebruik. Bij beschadigingen veroorzaakt door het niet opvolgen van deze gebruiksaanwijzing vervalt ieder recht op garantie! Voor gevolgschade aanvaarden wij geen enkele aansprakelijkheid!**

**Voor materiële schade of persoonlijk letsel, veroorzaakt door ondeskundige gebruik of het niet in acht nemen van de veiligheidsvoorschriften, kunnen wij niet aansprakelijk worden gesteld! In dergelijke gevallen vervalt de garantie:**

- Om veiligheids- en toelatingsredenen (CE) is het eigenhandig ombouwen en/of wijzigen van het product niet toegestaan. Nooit demonteren (alleen voor de in deze gebruiksaanwijzing beschreven batterijvervangings).
- Dit product is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, het product bevat inslikbare kleine deeltjes, glas (display) en batterijen.
- Het product is alleen geschikt voor gebruik in droge binnenruimtes. Het mag niet vochtig of nat worden.
- Als het product vanuit een koude naar een warme ruimte overgeplaatst wordt, kan condenswater ontstaan. Laat het product daarom eerst op kamertemperatuur komen voordat u het gebruikt, anders kan het product beschadigd raken.
- Laat het verpakkingsmateriaal niet rondslingeren. Dit kan voor kinderen gevaarlijk speelgoed zijn.
- Behandel het product voorzichtig, door stoten, schokken of een val - zelfs van geringe hoogte - kan het beschadigen.

## Batterij-instructies

- Batterijen buiten bereik van kinderen houden.
  - Let bij het plaatsen van de batterijen op de juiste polariteit (plus/+ en min/-).
  - Laat batterijen niet onbeheerd achter; het gevaar bestaat dat deze door kinderen of huisdieren worden ingeslikt. Raadpleeg bij inslikken onmiddellijk een arts.
  - Lekkende of beschadigde batterijen kunnen bij huidcontact bijtende wonden veroorzaken; draag in dit geval beschermende handschoenen.
  - Sluit batterijen niet kort, vernietig ze niet en of werp ze niet in vuur. Explosiegevaar!
  - Laad gewone batterijen niet op. Er bestaat explosiegevaar!
  - Als u het product langere tijd niet gebruikt (bijv. als u het opbergt), neem de geplaatste batterijen er dan uit.
- Oude batterijen kunnen namelijk lekken en het product beschadigen. Hierdoor vervalt de garantie!
- Vervang altijd de complete set batterijen.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde type/fabriekaat en dezelfde laadtoestand (geen volle batterijen mengen met halfvolle of lege).
- Zie voor een milieuvriendelijke afvoer van de batterijen het hoofdstuk "Afvoer".

## Ingebruikname, batterijen plaatsen, batterijen vervangen

- Evtl. zijn af fabriek reeds batterijen geplaatst en dient een beschermend strookje er worden uitgetrokken.
- Wanneer batterijen geplaatst resp. vervangen dienen te worden, opent u het batterijvak aan de onderkant van het product door de schroef van het dekseltje van het batterijvak eruit te draaien.
- Plaats twee batterijen van het type LR44 in de juiste richting in het batterijvak (let op plus/+ en min/-, zie tekst in het batterijvak).
- Plaats het deksel weer op de het batterijvak en schroef dit vast.
- Batterijen dienen vervangen te worden, wanneer het displaycontrast nog zeer zwak is of er in het geheel niets meer wordt weergegeven.

## Datum / tijd instellen

- Druk op de verzonken aangebrachte toets „RESET“ aan de onderkant van het apparaat, dan knippert het jaar. Voer dit direct in via de 10 cijfertoetsen, vervolgens knippert de maand, de datum, de uren en de minuten van de tijd. Ga hier net zo te werk - voer de gegevens gewoon direct via de 10 cijfertoetsen in. Daarna knippert weer het jaar (bijv. voor een correctie van de ingevoerde waarden).
- Sla de instelling op, door kort op de toets '=' te drukken. De instelmodus wordt hiermee verlaten.
- Mocht de tijd resp. de datum opnieuw ingesteld dienen te worden, ga dan zoals boven beschreven te werk.

## Apparaat in-/uitschakelen

Druk op de toets „ON/OFF“ aan de onderkant van het apparaat om het in of uit te schakelen.

Indien ongeveer 5 minuten geen toets wordt ingedrukt, schakelt het apparaat vanzelf uit om stroom te besparen.

## Modus kiezen

Door kort op de toets „MODE“ te drukken kan omgeschakeld worden tussen de 5 spelletjes (weergave „GAME 1...5“), de zakrekenmachine („CALCULATOR“) en de weergave datum/tijd („TIMER“).

## Calculator

De zakrekenmachine kan eenvoudige berekeningen (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen) uitvoeren. Het resultaat wordt na het drukken op de toets „=“ gegeven. Wis de weergave door het drukken op de toets „CE“.

## Weergave van tijd en datum

De datum wordt in het formaat „YY-MM-DD“ (YY = jaar, MM = maand, DD = dag) weergegeven, de tijd in het formaat „HH:MM“ (HH = uur, MM = minuten). Voor het instellen van datum en tijd gaat u te werk zoals beschreven in het hoofdstuk „Datum/tijd instellen“.

## Toonsignalen in-/uitschakelen

Druk kort op de toets „SOUND“, zo wordt de toonweergave in- resp. uitgeschakeld (bij uitgeschakelde toonweergave verschijnt een klein doorgestreept luidsprekersymbool in de weergave).

## Spelletjes

Na de keuze van een spelletje met de toets „MODE“ (weergave „GAME 1...5“) wordt het door het drukken op de toets „START“ gestart.

In de display verschijnen kleine symbolen voor juiste („☺“) resp. verkeerde („☹“) antwoorden. Voor de invoer van de antwoorden dienen de cijfertoetsen te worden gebruikt; bij elk spelletje is er een bepaalde tijdlimiet; bij overschrijding van deze limiet wordt de som als „verkeerd“ beoordeeld.

Aan het einde van elk spelletje wordt weergegeven, hoeveel procent van de opgaven juist werd opgelost (bijv. „CORRECT:85%“).

### • Spelletje 1 („+ - x \ 100 QUES“)

100 eenvoudige sommetjes worden in de display weergegeven, voer het juiste getal in.

### • Spelletje 2 („CONNECT CAL“)

Er worden twee getallen (bijv. „1“ en „3“) weergegeven, voer de som hiervan in (bijv. „4“). Vervolgens wordt een nieuw getal weergegeven (bijv. „6“), voer de som van dit getal en het voorlaatste getal in (bijv. „3“).

Voorbeeld 2: Er verschijnt 3 en 7, voer „10“ in. Er verschijnt „1“, voer nu de som van „7“ en het nieuwe getal „1“ in.

Er verschijnt een nieuw getal „4“, voer nu de som van „1“ en het nieuwe getal „4“ in enz. (3...7...10...1...8...4...5...9...13...2...11...8...10....., vet gedrukte getal van de som dient door u te worden ingevoerd).

### • Spelletje 3 („MEMORY THE N.O.“)

Er verschijnt een groep getallen voor een paar seconden. Onthoud deze. Nadat de getallen zijn verdwenen, voert u de getallen in dezelfde volgorde in.

### • Spelletje 4 („10.20.30 CALCU“)

In een som ontbreekt een getal op de plaats van de streep („\_“). Voer met de cijfer-toetsen het juiste getal in om de som op te lossen.

### • Spelletje 5 („FIND THE RULE“)

Maak het rijtje getallen af door op de plaats met de streep („\_“) een getal in te voeren door de juiste berekening te vinden.

Voorbeeld: 1. 4. \_ 10. 13. -> juist zou zijn „7“, omdat er steeds 3 bij wordt opgeteld.

## Grafisch resultaatverloop

Kies met de toets „MODE“ een van de 5 spelletjes („▶“ knippert rechts in de display) en druk op de toets „=“.

In de display wordt nu het grafisch verloop weergegeven voor de resultaten van de laatste 30 dagen (per dag wordt slechts een waarde opgeslagen).



Bij de eerste ingebruikname of na een reset zijn nog geen gegevens beschikbaar, in de display wordt na het drukken op de toets „=“ weergegeven „NO DATA“.

## Onderhoud en reiniging

Het product is onderhoudsvrij, demonteer het nooit (alleen voor het vervangen van de batterijen zoals in deze gebruiksaanwijzing is beschreven).

Reinig het product alleen met een schone, zachte en droge doek. Druk daarbij niet te hard op de display, daardoor kan het beschadigd raken. Bovendien zijn krassporen mogelijk.

Gebruik geen chemische reinigingsmiddelen omdat deze het kunststof van de behuizing kunnen aantasten of verkleuren.

## Afvoer

### a) Product



Elektronische apparaten zijn recyclebare stoffen en horen niet bij het huisvuil!

Verwijder het product aan het einde van zijn levensduur volgens de geldende wettelijke bepalingen.

### b) Batterijen en accu's

U bent als eindgebruiker volgens de KCA-voorschriften wettelijk verplicht alle lege batterijen/accu's in te leveren; verwijdering via het huisvuil is niet toegestaan!



Batterijen/accu's die schadelijke stoffen bevatten, worden gemarkeerd door nevenstaande symbolen. Deze symbolen duiden erop dat afvoer via het huisvuil verboden is. De aanduidingen voor de cruciale zware metalen zijn: Cd=cadmium, Hg=kwik, Pb=lood (aanduiding wordt op de batterij/accu vermeld, bijv. onder de links afgebeelde vuilnisbaksymbolen). Lege batterijen en niet meer oplaadbare accu's kunt u gratis inleveren bij de verzamelplaatsen van uw gemeente, onze filialen of andere verkooppunten van batterijen en accu's.

Zo voldoet u aan de wettelijke verplichtingen voor afvalscheiding en draagt u bij aan de bescherming van het milieu.

## Technische gegevens

Stroomvoorziening .....2 Batterijen van het type LR44 (AG13)

Afmetingen .....ca. 83 x 57 x 26 mm

Gewicht.....Ca. 40 g.



Deze gebruiksaanwijzing is een publicatie van de firma Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).

Alle rechten, vertaling inbegrepen, voorbehouden. Reproducties van welke aard dan ook, bijvoorbeeld fotokopie, microverfilming of de registratie in elektronische gegevensverwerkingsapparatuur, vereisen de schriftelijke toestemming van de uitgever. Nadruk, ook van uittreksels, verboden.

Deze gebruiksaanwijzing voldoet aan de technische stand bij het in druk bezorgen. Wijziging van techniek en uitrusting voorbehouden.