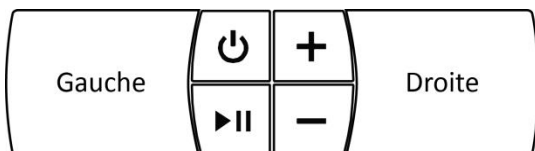


Manuel de l'utilisateur DGT1001 (Français)

La disposition du panneau d'affichage du DGT1001



Boutons de commande




Introduction

Nous vous félicitons pour l'achat de ce GameTimer de haute qualité Digital Game Technology. Ce GameTimer apporte encore plus d'excitation et de dynamisme à n'importe quel jeu joué à deux joueurs. Pratique, avec ses quatre boutons supérieurs et un grand écran, le DGT1001 est très simple à programmer et facile à utiliser. Il dispose d'un mode compte à rebours et d'un mode comptage vers le haut, et peut être réglé d'1 seconde à 9 heures 30 minutes. Le décompte de temps bascule d'un joueur à l'autre quand l'un des deux boutons est enfoncé.

Vous pouvez utiliser le GameTimer pour une grande diversité de jeux tels que les échecs, les dames, le poker, le Scrabble™, Les Cités Perdues, Party & Co, les dominos, Boggle, Settlers, Carcassonne, Trivial Poursuite, Monopoly ou tout autre jeu qui se joue à deux. Il vous suffit d'allumer, de définir le temps de jeu désiré et de démarrer l'horloge. Que la partie commence !!

Batterie





Le DGT1001 fonctionne avec une pile AA (LR6). Nous recommandons d'enlever les piles si le GameTimer n'est pas utilisé pendant une longue période pour éviter des dégâts occasionnés par des fuites. Quand vous voyez ce symbole  sur le haut de l'affichage la pile doit être changée par une pile neuve, même si le GameTimer peut être utilisé encore pour quelques parties lentes.

Important :












- La batterie incluse est non rechargeable et ne devra pas être rechargée.
- N'utilisez pas de piles rechargeables avec ce produit.
- Respectez la polarité quand vous placez la batterie dans le compartiment réservé.
- Une batterie morte doit être retirée du produit immédiatement.
- Ne jamais court-circuiter la batterie.

Fonctionnement de le DGT1001

Description des boutons

| | |
|---|--|
|  | C'est l'interrupteur pour éteindre ou allumer le GameTimer. Pour éteindre ou allumer, maintenez le bouton enfoncé pendant 1 seconde. |
|  | Utilisez ce bouton pour augmenter le temps de jeu avant de démarrer un jeu. Lorsque ce bouton est enfoncé plus de 0,5 seconde, la fonction sera répétée. |
|  | Utilisez ce bouton pour diminuer le temps de jeu avant de démarrer un jeu. Lorsque ce bouton est enfoncé plus de 0,5 seconde, la fonction sera répétée. |
|  | Utilisez ce bouton pour démarrer ou arrêter le GameTimer. Notez que le GameTimer peut être également démarré en appuyant sur le bouton de "gauche" ou de "droite". |

Comment configurer le DGT1001




- Appuyez sur le bouton  L'affichage indique le dernier réglage utilisé. L'icône  est visible sur l'affichage pour indiquer que le GameTimer n'est pas en marche.
- Le temps de jeu peut maintenant être défini sur l'une des commandes de temps pré-réglé entre 0:00:00 et 9:30:00 à l'aide des boutons  et .
- L'horloge peut désormais être lancée en appuyant sur le bouton  ou en appuyant sur le bouton de "gauche" ou de "droite". Appuyez sur le bouton  pour démarrer l'horloge de gauche (indiquée par le clignotement des deux points). En appuyant sur le bouton d'un côté ou de l'autre on démarre l'horloge pour l'autre joueur.
- Le symbole  s'affiche indiquant que le GameTimer est en marche.
- En appuyant sur le bouton  on met le GameTimer en pause. Alors le symbole  s'affiche.
- Pour reprendre, appuyez sur le bouton  ou le bouton de "gauche" ou de "droite".
- Quand un joueur atteint zéro, un signal sonore est émis et le drapeau correspondant apparaît. L'horloge continue en inversant le compte à rebours.
- Redémarrez le GameTimer pour un nouveau jeu en le mettant hors tension et en utilisant la touche .
- Pour démarrer un jeu en mode comptage vers le haut, définir l'heure de démarrage à 00:00:00.

Réglage du temps de jeu



Au début d'une partie chaque joueur reçoit la même quantité de temps. Le GameTimer peut être réglé sur les temps suivants :

| Temps pour chaque joueur | Paramètres de temps possibles |
|--|---|
| Temps de jeu inférieur à 1 minute (intervalles d'1 seconde) | N'importe quel temps de moins d'1 minute peut être défini. Pour comptage vers le haut définissez 0 secondes. |
| Temps de jeu entre 1 minute et 10 minutes (intervalles de 30 secondes) | 00:01:00, 00:01:30, 00:02:00, 00:02:30, 00:03:00, 00:03:30, 00:04:00, 00:04:30, 00:05:00, 00:05:30, 00:06:00, 00:06:30, 00:07:00, 00:07:30, 00:08:00, 00:08:30, 00:09:00, 00:09:30, 00:10:00. |
| Temps de jeu entre 10 minutes et 2 heures (intervalles de 5 minutes) | 00:10:00, 00:15:00, 00:20:00, 00:25:00, 00:30:00, 00:35:00, 00:40:00, 00:45:00, 00:50:00, 00:55:00, 01:00:00, 01:05:00, 01:10:00, 01:15:00, 01:20:00, 01:25:00, 01:30:00, 01:35:00, 01:40:00, 01:45:00, 01:50:00, 01:55:00, 02:00:00. |
| Temps de jeu entre 2 heures et 9 heures 30 minutes (intervalles de 30 minutes) | 02:30:00, 03:00:00, 03:30:00, 04:00:00, 04:30:00, 05:00:00, 05:30:00, 06:00:00, 06:30:00, 07:00:00, 07:30:00, 08:00:00, 08:30:00, 09:00:00, 09:30:00. |

Comportement du drapeau

Du côté du premier joueur qui passe à zéro, donc qui n'a plus de temps, le drapeau s'affiche et le signe  apparaît indiquant que le temps de ce joueur est en mode comptage vers le haut. Lorsque le deuxième joueur passe à zéro, seul le signe  est affiché et pas le drapeau. Cela permet de toujours établir quel joueur a atteint zéro en premier, c'est-à-dire, celui qui a épuisé son temps en premier. Si le temps zéro est réglé comme le temps de départ, les horloges commencent en mode comptage vers le haut en affichant le signe  de chaque côté.

Comportement des avertisseurs sonores

L'alarme sonore peut être activée ou désactivée en maintenant le bouton  enfoncé pendant 2 secondes lors de la mise sous tension du GameTimer. Le symbole  est affiché lorsque le signal sonore est activé. Avec le son activé il y a un court bip lorsqu'il y a 10, 5, 4, 3 et 2 secondes restantes, et d'un bip plus long lorsqu'il y a 1 seconde demeure jusqu'à ce que zéro soit atteint. Dans le mode de comptage vers le haut l'avertisseur sonore ne retentit pas.

Entretien et nettoyage

Votre DGT1001 GameTimer est un produit résistant de bonne qualité. Si vous le traitez correctement elle devrait être performante pendant des années sans vous occasionner de soucis. Pour nettoyer le GameTimer, utilisez un chiffon à peine humide. N'utilisez pas des produits nettoyants abrasifs. Attention : la lumière du soleil peut provoquer une décoloration.

Conditions de garantie

Digital Game Technology garantit que votre GameTimer électronique est en conformité avec les meilleures normes de qualité. Si en dépit des soins apportés dans le choix des composants, des matériaux, de la production et du transport, votre DGT1001 présente néanmoins un défaut, pendant les 24 mois après l'achat, vous devez contacter le vendeur où vous avez acheté le produit. Il se peut qu'on vous demande une preuve d'achat. Lorsqu'un problème arrive donnez une description détaillée du défaut et le numéro de série du GameTimer.

La garantie est valable seulement si le DGT1001 a été utilisé d'une façon raisonnable et prudente. La garantie est nulle si le DGT1001 a été malmené ou s'il y a eu des tentatives de réparation non autorisées entreprises sans l'autorisation expresse par écrit de Digital Game Technology.

Spécifications techniques

| | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| Batterie : | Un AA (LR6) batterie |
| La durée de vie de la batterie : | Environ 2 ans |
| Exactitude : | Mieux qu'1 seconde par heure. |
| Boîtier : | Plastique ABS (couleurs variées) |
| Affichage : | 115 x 17 mm |
| Taille : | 155 x 60 x 42 mm |
| Poids : | 105 grammes (y compris la batterie) |

Clause de non-responsabilité

Nous n'avons épargné aucun effort pour veiller à ce que les informations contenues dans ce manuel soient correctes et complètes. Cependant il n'y aura pas de responsabilité juridique pour une erreur ou omission. Digital Game Technology se réserve le droit de modifier les spécifications du matériel et des logiciels décrits dans ce manuel sans avis préalable. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, transmise ou traduite dans n'importe quelle autre langue, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Digital Game Technology.



Le DGT1001 est en conformité avec :
directive 2004/108/EC et directive 2011/65/EU



Cet équipement est libellé avec un symbole pour le recyclage. Cela veut dire qu'à la fin de vie de cet équipement, vous devrez vous en débarrasser séparément dans un point de collecte. Il ne faut pas le jeter avec les ordures ménagères.



Ce produit n'est pas convenable pour les enfants de 0 et 3 ans. Contient des petites pièces. Danger de suffocation.



Le DGT1001 est en conformité avec la réglementation allemande "Der Grüne Punkt" Marque déposée de Duales System Deutschland GmbH.

MA_FRA_clock_User Manual DGT1001_Rev 1511

© Copyright 2015 Digital Game Technology BV
DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede Pays-Bas
www.digitalgametechnology.com

