

PLAY & LEARN
Music

SPIELE MIT MUSIK
APPRENET LA MUSIQUE EN JOUANT
TOQUE Y APRENDE MUSICA

HandySound

Owner's Guide
Bedienungsanleitung
Manuel d'instructions
Manual del Propietario

HOW TO USE YOUR

Bedienungsanleitung zu
Comment utiliser votre
Cómo utilizar su

YAMAHA **HS-501**
HandySound



 **YAMAHA**

NOW YOU OWN A HANDYSOUND

Before playing, please read carefully through this guide and you'll then be able to fully enjoy your HandySound.

WIR BEGLÜCKWÜNSCHEN SIE ZU HANDYSOUND

Lesen Sie vor der Inbetriebnahme diese Anleitung sorgfältig durch, um die gebotenen Spielmöglichkeiten voll ausschöpfen zu können.

VOUS VOICI L'HEUREUX POSSESSEUR D'UN HANDYSOUND

Avant de jouer, lisez attentivement les instructions de ce manuel: elles vous permettront de tirer le meilleur profit de votre instrument, et ceci pour votre agrément.

AHORA UD. ES PROPIETARIO DE UN HANDYSOUND

Antes de tocar, sírvase leer cuidadosamente esta guía, para poder disfrutar del HandySound en su totalidad.

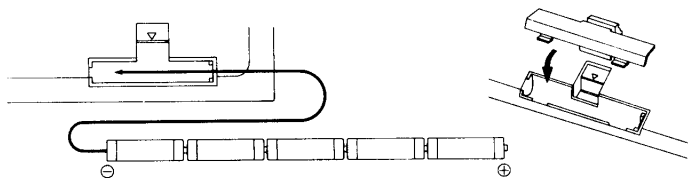
English	1
Deutsch	9
Français	17
Español	25

Sistema de potencia de 3 vías

El HandySound funciona con baterías internas o utilizando adaptadores opcionales, con corriente doméstica o batería del automóvil.

Inserción de las baterías

Extraer la cubierta del compartimiento para baterías del HandySound e insertar cinco baterías SUM-3 de 1,5V, tamaño "AA", R-6 o equivalentes (se venden por separado), asegurándose de que las polaridades sean correctas como se indica en la base del instrumento. Colocar de nuevo la cubierta asegurándola en su posición.



Adaptadores de potencia opcionales

Corriente doméstica El adaptador de potencia PA-1 está disponible para corriente doméstica.

Batería del automóvil El adaptador para batería del automóvil CA-1 se conecta a la clavija del encendedor de cigarrillos del automóvil.

Desconexión automática

El HandySound cuenta con la función de desconexión automática para ahorrar energía. Si se conecta el instrumento pero no se toca durante unos cinco minutos, se desconectará automáticamente.

Utilización de los auriculares

Existe una clavija para conectar los auriculares opcionales con una mini-clavija, para poder tocar para sí mismo sin que nadie le oiga.

Cuando utilice los auriculares opcionales, no eleve demasiado el volumen del HandySound.

Nombre de las notas

Los nombres de las notas están marcados cerca de las teclas. Las notas se denominan C, D, E, F, G, A y B, que equivalen a do, re, mi, fa, sol, la y si.

Teclado

- El teclado de su HandySound tiene 25 teclas, ofreciéndole una amplia gama para tocar sus canciones favoritas.
- Pueden tocarse hasta cuatro notas al mismo tiempo.
- Puede escoger cualquiera de los cinco sonidos instrumentales (Organo, Violín, Clarinete, Piano y Clavicordio) deslizando simplemente el selector INSTRUMENTS.
- El selector SUSTAIN hace que las notas suenen más tiempo. Es muy efectivo para ciertos tipos de música. No funciona durante los juegos musicales.

Antes de empezar a jugar

Estos tres juegos musicales además de ser una gran diversión, enseñan una base musical mientras ejercita sus reflejos.

JUEGO 1



"El teclado dice..."

En este juego, Ud. lee las notas que aparecen en el pentagrama de la pantalla de visualización y luego ha de pulsar las teclas correspondientes.

- Mientras practica leyendo las notas a medida que aparecen y pulsando las teclas correspondientes, aprenderá la relación entre el pentagrama y el teclado.
- Como las notas van acompañadas de sus sonidos a medida que van apareciendo en el juego, el intentar pulsar las teclas correspondientes constituye un tipo de entrenamiento musical básico conocido como toque por imitación.
- También puede lograr la coordinación de dedos apropiada si utiliza los cinco dedos de la mano para pulsar las teclas.

JUEGO 2



"Póker de teclado"

Un juego en el que una nota musical se mueve por toda la pantalla del pentagrama y Ud. la para pulsando cualquier tecla. Después Ud. tendrá tres oportunidades para igualar esa nota y conseguir una puntuación alta, obteniendo 3 ó 4 notas iguales.

- Como el juego requiere rapidez de reflejos, resulta un juego ideal para entrenar las respuestas reflexivas.
- Como en este juego se utiliza la escala de C mayor, también sirve como entrenamiento acústico.
- Mientras que las notas se mueven despacio al principio del juego, debe intentar tocar solamente escuchando el sonido sin mirar a la nota en movimiento, para entrenar su sentido auditivo.

JUEGO 3



"Invasores de teclado"

Un juego que consiste en derribar las notas que aparecen en el pentagrama de la pantalla utilizando las teclas del teclado que coincidan con las notas.

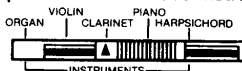
- Como la posición de las notas del pentagrama de la pantalla tiene que ser igualada por las teclas del teclado, el juego sirve como entrenamiento básico en práctica de teclado.
- Como los "misiles" procedentes de las notas de los invasores en el pentagrama de la pantalla deben esquivarse, el juego ayuda a desarrollar la respuesta de reflejos.
- Si no mira el pentagrama de la pantalla hasta que obtenga 1.000 puntos, podrá entrenar su sentido de audición acústica.

Preparativos para jugar con el HandySound

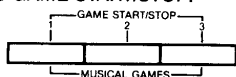
1. El HandySound se conecta cuando se mueve el interruptor POWER-VOLUME hacia la derecha. Deslizando el interruptor más hacia la derecha se eleva el volumen.



2. Deslice el selector INSTRUMENTS para colocarlo en el sonido que desee. Los juegos pueden jugarse con cualquiera de los sonidos instrumentales.



3. Pulse uno de los botones GAME START/STOP.



¡Ahora el juego ha comenzado!

(Para parar el juego, pulse de nuevo el mismo botón.)

“El teclado dice...”

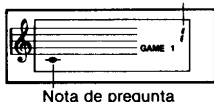


Aprendamos de memoria las teclas del teclado.

Cómo jugar

- Pulse el botón GAME 1. Aparecerá una nota en el pentagrama de la pantalla. Ud. tiene que pulsar la tecla que corresponda a la nota indicada en la pantalla.

[1ª nota]



Número de notas a ser tocadas.



(Respuesta)

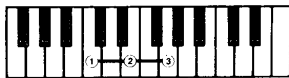
- La 2ª nota aparecerá en el pentagrama de la pantalla inmediatamente después de la 1ª nota. Pulse las teclas que correspondan a estas dos notas.

[2ª nota]



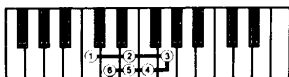
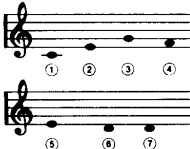
- La 3ª nota y las siguientes aparecerán de la misma manera.

[3ª nota]



- Después de cada secuencia de 4 notas, la pantalla se borrará para continuar el problema.

[7ª nota]



- Si Ud. no puede seguir la indicación la primera vez, espere hasta que aparezca de nuevo la misma secuencia de notas. La misma secuencia de notas se repetirá muchas veces.
- Si cree que pulsó la tecla equivocada, pulse la tecla correcta inmediatamente.

Puntuaciones y características del juego

- La máxima por cada vuelta es de 100 puntos, siendo estos descontados por notas equivocadas.
- Si su puntuación en una vuelta es de 80 o más, el juego continúa hasta que el número de notas sea de 16. La máxima puntuación posible es de 1.600.
- Para los problemas de 1 a 4 notas, una nota equivocada dará fin al juego.
- Para los problemas de 5 a 9 notas, se permite una nota equivocada; y para los problemas de 10 a 16 notas, se permiten 2 ó 3 notas equivocadas si su puntuación en cada vuelta es de 80 o más.
- Si toca la nota equivocada pero luego la corrige rápidamente, la puntuación máxima de la vuelta es 95.
- Comenzando con la vuelta de 9 notas, la gama se amplía para cubrir notas entre C y C y el tempo se hace más rápido.
- Después de cada 4ª nota, aparece indicada la puntuación.
- Desde la vuelta de 9 notas en adelante, suena una melodía cuando termina el juego.

JUEGO

2

“Póker de teclado”

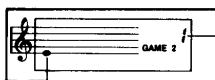


Vamos a alinear notas en el pentagrama de la pantalla.

Cómo jugar

- Cuando se pulsa el botón GAME 2, una nota se empezará a mover arriba y abajo por el pentagrama. Pulse cualquier tecla para parar la nota.

[Nota en la 1ª columna]

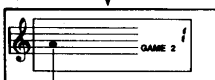


Nº de vuelta secuencial

Se mueve entre C y C



Pulse una tecla



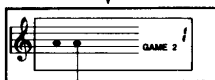
Puede ser parada en cualquier posición.

- Cuando se para la nota de la 1ª columna, una nota se empezará a mover en la 2ª columna. Párela en la misma posición que la de la nota de la 1ª columna.

[Nota en la 2ª columna]



Pulse una tecla



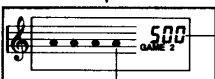
Pare en la misma posición que la 1ª nota.

- Pare también la 3ª nota en la misma posición.
- Cuando se pare la 4ª nota, se finaliza una vuelta.

[Nota en la 4ª columna]



Pulse una tecla



Se indica la puntuación

Pare en la misma posición

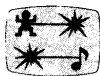
- Cuando se alinean 3 ó 4 notas (“trío” o “póker”), el juego pasa a la siguiente vuelta. En las vueltas subsiguientes, las notas deben alinearse como en la primera vuelta.

* Con cada vuelta consecutiva, las notas se mueven cada vez más rápido. Escuche con atención y pulse las teclas rápidamente.

Puntuaciones y características del juego

- Alineando 4 notas (“póker”) se consiguen 500 puntos, y alineando 3 notas (“trío”) se consiguen 300 puntos.
- Alineando dos parejas de notas se obtienen 200 puntos y una pareja consigue 100 puntos. Sin embargo, debe alinear por lo menos 3 notas para que el juego continúe a la siguiente vuelta.
- El juego continúa hasta que se cometa un error o hasta que se consigan 10.000 puntos.
- Si alinea las 3 primeras notas de una vuelta, la 4ª nota se moverá más rápidamente.
- Si no se para una nota, aumentará su velocidad gradualmente y luego se parará después de moverse 64 veces.
- La puntuación total se indica después de cada vuelta.
- Cuando se consiguen 1.000 puntos o más, suena una melodía al final del juego.

“Invasores de teclado”



¡Vamos a derribar las notas de los invasores!

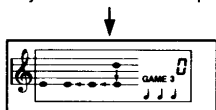
Cómo jugar

- Al pulsar el botón GAME 3, aparecerán 2 notas. La nota de la izquierda es la del invasor y la derecha es la suya. Pulsa la tecla del teclado que corresponda a la nota de la izquierda.

[Pentagrama inicial]



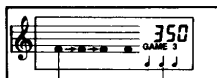
- Su nota de la derecha se moverá y lanzará “misiles” para derribar la nota invasora de la izquierda.



- Cuando se derriba una nota invasora, aparecerá otra nota invasora. Pulse la tecla correspondiente para derribarla y así continuamente.

- *La nota invasora de la izquierda también disparará a su nota. Si su nota resulta alcanzada, será derribada.*
¡Tenga cuidado y trate de esquivar esos misiles!

[Invasor disparando]



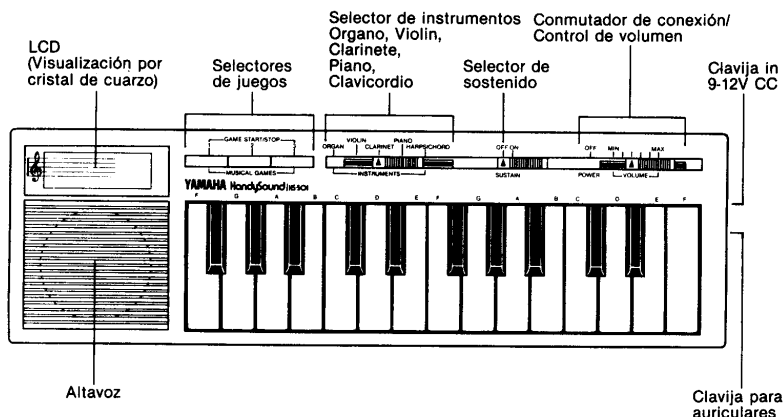
Misil

Cada vez que una de sus notas resulta alcanzada, Ud. pierde una de sus notas de reserva. (Cuando desaparezcan las tres notas que tiene, el juego termina.)

- *Cuando su puntuación alcance 2.000, el juego se hará más difícil. Debe concentrarse mucho para evitar ser alcanzado.*
- *Cuando su puntuación alcance 5.000, el juego se hará más difícil todavía. Debe ser realmente rápido para esquivar los misiles y disparar.*

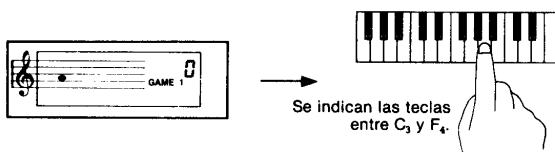
Puntuaciones y características del juego

- Derribando una nota invasora se obtienen 50 puntos.
- El juego continúa hasta que sean derribadas sus tres notas.
- Cuando su puntuación esté entre 2.000 y 5.000 puntos, es posible recibir más notas (hasta un total de tres) a modo de bonificación.
- La puntuación máxima es 10.000 (al llegar a 10.000 el juego finaliza).
- Después de conseguir 2.000 puntos, la gama aumenta a entre C y C.
- Cuando consigue 1.000 puntos o más, suena una melodía al final del juego.
- Cuando su misil y el del invasor choquen, el que primero se lanzó gana.
- Tenga mucho cuidado cuando la nota invasora permanece en la misma posición.

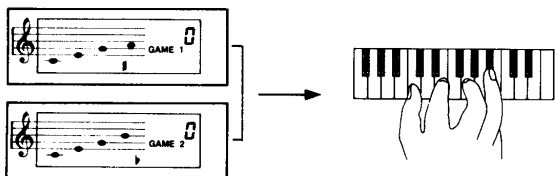


Las teclas pulsadas se indican en el pentagrama.

- Cuando pulsa una tecla mientras no haya un juego en curso, verá la nota indicada en el pentagrama de la pantalla de LCD.



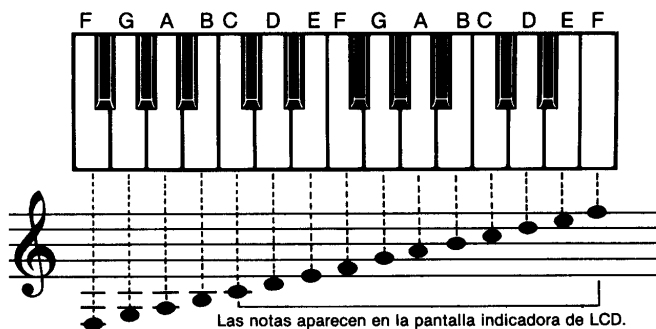
- Si pulsa dos o más teclas simultáneamente, las notas aparecerán en la indicación (hasta 4 notas, con prioridad para las notas bajas).



- Si se pulsa una tecla negra mientras se están jugando los juegos 1 ó 3, un símbolo de sostenido (#) aparecerá debajo de la nota en el margen inferior. Si se pulsa una tecla negra mientras se juega al juego 2, aparecerá un símbolo de bemol (b).

(Como las teclas se indican en el pentagrama de la pantalla a medida que se tocan, los niños pueden aprender las relaciones entre las posiciones de las teclas del teclado y el pentagrama.)

Aprendamos la relación entre el teclado y el pentagrama.



Cuidados para el HandySound

Su HandySound permanecerá en buenas condiciones si Ud. lo cuida. Particularmente preste atención a lo siguiente.

- 1) Cuando utilice corriente alterna o batería de automóvil, asegúrese de usar el adaptador opcional Yamaha. Antes de utilizarlo, lea detenidamente las instrucciones del adaptador.
- 2) El adaptador opcional para batería de automóvil (CA-1) es sólo para sistemas de puesta a tierra negativa de 12V. Asegúrese de que éste sea el caso antes de conectar el adaptador.
- 3) Las conexiones entre el HandySound y otros dispositivos deberán hacerse con ambas unidades desconectadas.
- 4) No colocar el volumen (VOLUME) en MAX cuando se conecte el HandySound a un sistema estereofónico. Utilice el control de volumen del sistema estereofónico para ajustar el nivel del sonido.
- 5) Evite dejar el instrumento en sitios excesivamente húmedos.
- 6) Evite los impactos físicos sobre la unidad y no coloque nada pesado sobre ella.
- 7) El HandySound no deberá exponerse durante largo tiempo directamente a la luz solar.
- 8) No coloque nunca el HandySound cerca de ninguna fuente de calor, ni lo deje dentro del automóvil directamente al sol. Las temperaturas superiores a 60°C (140°F) pueden causar daños físicos/eléctricos que no quedarán cubiertos por la garantía.
- 9) Utilice un paño seco o ligeramente humedecido con agua para limpiarlo.
- 10) Cuando no utilice el HandySound, guardelo en su funda.
- 11) Cuando las baterías estén bajas, la función de desconexión automática o los juegos musicales, puede que no funcionen. Al cambiar las baterías, resultará más económico cambiar todas ellas al mismo tiempo.
- 12) Extraiga las baterías si no piensa utilizar el HandySound durante un largo periodo de tiempo.

Especificaciones

Teclado	25 teclas (F ₂ —F ₄), polifónico de 4 notas
Tonos de Orquesta	Organo, Violín, Clarinete, Piano, Clavicordio
Efecto	Sostenido
Otros controles	Conmutador de conexión/volumen
Clavijas auxiliares	Auriculares, entrada de CC
Amplificador principal	500mW (RMS)
Altavoz	5,7cm (2-1/4"), 8Ω
Sistema de potencia	Baterías (cinco SUM-3 de 1,5V, tamaño "AA", R-6 o equivalente) Corriente doméstica/batería de automóvil (con adaptadores opcionales)
Consumo de energía	850mW
Color	Amarillo
Dimensiones (An. x Fondo x Al.)	31,5cm x 9,5cm x 3cm (12-3/8" x 3-3/4" x 1-1/8")
Peso (excl. baterías)	450gr. (1 lb.)
Accesorios incluidos	Funda protectora blanda
Juegos musicales	3 tipos
Visualización (Tipo cristal líquido)	Nº del juego, notas musicales, puntuación

(Las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.)

Concerniente a la garantía

Este producto ha sido fabricado para ser distribuido internacionalmente y, como la garantía para este tipo de producto varía en relación a su área de comercialización, sírvase consultar con el agente de ventas sobre la información en torno a la garantía aplicable y/o políticas de servicio.

The serial number of this product may be found on the bottom of the unit. You should note this serial number in the space provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase to aid identification in the event of theft.

Model No. HS- _____

Serial No. _____

Die Seriennummer befindet sich an der Unterseite des Instrumentes. Wir empfehlen, diese Nummer sicherheitshalber an der unten vorgesehenen Stelle einzutragen, um sie auch im Falle eines Diebstahls jederzeit zur Hand zu haben.

Modell-Nr. HS- _____

Serien-Nr. _____

Le numéro de série de ce produit figure au bas du bloc. Il conviendra de noter ce numéro de série dans l'espace réservé au-dessous et de conserver ce manuel: celui-ci constitue le document permanent de votre achat et permet l'identification en cas de vol.

Modèle No. HS- _____

No. de série: _____

El número de serie de este producto se encuentra en la parte inferior de la unidad. Sírvase anotar este número de serie en el espacio proporcionado debajo y guarde este manual como comprobante de compra para ayudar a la identificación en caso de robo.

N° de modelo HS- _____

N° de serie _____



YAMAHA

Concerning Warranty

This product was made for international distribution, and since the warranty for this type of product varies from marketing area to marketing area, please contact the selling agency for information concerning the applicable warranty and/or service policies.

Hinweis zur Garantie

Dieses Produkt wird international vertrieben, und die Garantiebedingungen sind von Vertriebsland zu Vertriebsland verschieden. Ihr Händler gibt Ihnen gerne genauere Informationen zu den in Ihrem Land gültigen Garantie- und/oder Servicebedingungen.

Remarque relative à la garantie

Ce modèle est destiné à être distribué à l'échelle internationale. Etant donné que les conditions de garantie pour ce type de produit varient en fonction des zones de commercialisation, prière de prendre contact avec l'agence chargée des ventes pour tous renseignements relatifs aux conditions de garantie et de service après-vente.

Concerniente a la garantía

Este producto ha sido fabricado para ser distribuido internacionalmente y, como la garantía para este tipo de producto varía en relación a su área de comercialización, sírvase consultar con el agente de ventas sobre la información en torno a la garantía aplicable y/o políticas de servicio.