Spelling ABC electronic



© 2010 Joe
Datamath Calcu

Owner's manual.
Gebrauchsanweisung.
Manuel d'utilisation.
Gebruiksaanwijzing.
Manuale d'istruzioni.

English 1
Wordlist 21
Warranty Conditions 26

Deutsch 5
Wörterliste 21
Gewährleistungsbedingungen 26

Français 9
Liste des mots 21
Conditions de garantie 27

Nederlands 13
Woordenlijst 21
Garantievoorwaarden 28

Italiano 17
Elenco delle parole 21
Condizioni di garanzia 27

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

Spelling B

ENGLISH

Basic Operations



The ON key activates the *Spelling B*. The window will show ON.

Press GO and you'll see a number in the window. Find that number in the picture book. Press the letter keys to spell the name of the picture.

© 2021 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum



ENTER

After spelling the word, press ENTER. The *Spelling B* will tell you if your spelling is right or wrong. If you misspell the word you'll see WRONG and the same number appearing again. If you misspell again, it will show WRONG, then spell the word for you. After five words, *Spelling B* will give your score. A star (****) will appear for each correctly spelled word, on the first try. The score will also be shown in numbers. Press GO to get another group of five words.



ERASE

If you make a mistake or want to try again before entering a spelling, press ERASE.



LEVEL

The level key can be used to choose harder words. Press the LEVEL key once for level 2, and again for level 3. Press again to get back to level 1. You will see the level number in the left side of the window. This works with "STARTS WITH", "MISSING LETTER", and "MYSTERY WORD".



MISSING LETTER

In the missing letter game, your *Spelling B* will show you part of a word. You have to try to guess the missing letters.

Press ON , ( ) missing letter and GO . Part of a word will appear and dashes will show how many letters are missing. The number in the right of the window tells you how many tries you have left.


MYSTERY WORD

Press ON , ? and GO : the *Spelling B* will think of a secret word, and show a dash in its window for each letter in the mystery word. Guess any letter; if it is correct it will appear in the window. If it isn't, then it won't. The number in the right side of the window indicates how many guesses you have left.


SCRAMBLE

This is a game for two people. Press ON and ⇆ "SCRAMBLE" will be displayed. Spell a word from three to seven letters and press the ⊖ memory key - Scramble will appear again. (You can store up to five words at a time). The second player presses GO , the *Spelling B* scrambles the first word and shows it. Then he figures out the word, presses the letter keys to spell it and then presses ↑ ENTER. After two unsuccessful tries the *Spelling B* will display the word. After unscrambling all the words, *Spelling B* gives you a score : a star for each right word and also a number score.

Datamath Calculator Museum


STARTS WITH

In the "STARTS WITH", you have to think of the letter a word starts with. Press ON and → and GO , the number you see tells you which picture to find in the book. Think of the letter that the word starts with, and press that letter key. After five words the *Spelling B* will give you a score.


CLUE

When you need help with a word press the − CLUE key with "MYSTERY WORD" and "MISSING LETTER", it will give you one of the missing letters and it will count as two tries. With "SCRAMBLE" and "STARTS WITH" it will give you the next letter and will not score the word as correct.


MEMORY

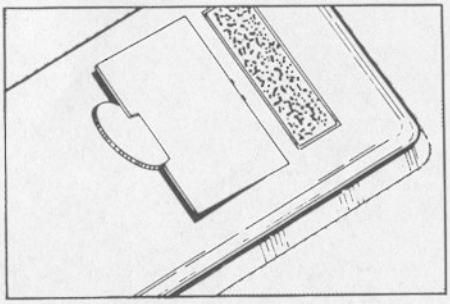
See ⇆ SCRAMBLE.



Turns off the device after use. The *Spelling B* turns itself off after about four minutes of non-use.

Battery Information

A standard 9-volt alkaline battery is recommended for maximum operating time. If another type of 9-volt battery is used, remove it immediately after is discharged or when storing the unit to prevent possible damage from leakage. The battery compartment is easily opened by inserting a small coin in the slot on the back of the unit and gently prying open the cover of the compartment.



Low Battery Indication

The learning aid will provide approximately 15 hours of actual use when using an alkaline battery. If you observe any of the following indications, the battery should be replaced :

1. Dim display.
2. Erratic display.
3. Pressing the activity keys has no effect.
4. Unusual or inconsistent operation.

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

In Case of Difficulty

1. Check to be sure the unit is on.
2. If display fails to light, check for improperly inserted or discharged battery.
3. Review operating instructions to be certain activities are performed correctly.

If none of the above procedures corrects the difficulty, return the learning aid prepaid and insured to the applicable Service Facility.

For your protection, the learning aid must be sent insured. Texas Instruments cannot assume any responsibility for loss of or damage to uninsured shipments.

Please include information on the difficulty experienced with the learning aid, as well as return address information including name, address, city, state and post code. The shipment should be carefully packaged and adequately protected against shock and rough handling.

Wordlist, page 21

Spelling ABC electronic

DEUTSCH

Grundlegendes zur Bedienung von Spelling A B C

ON Die ON -Taste schaltet Spelling A B C ein. Auf der Anzeige erscheinen die Ziffer 1 und ON.

GO Drückt man GO , erscheint in der Anzeige eine Ziffer, die man im Bilderbuch nachschlägt. Sodann drückt man die Buchstabentastatur für das zum Bild gehörige Wort, d.h. das englische Wort für den bildlich dargestellten Begriff.

ENTER Ist das Wort eingegeben, drückt man ENTER. Spelling A B C zeigt dann an, ob das Wort richtig oder falsch buchstabiert wurde. War es falsch, erscheint WRONG, und die Ziffer wird noch einmal angezeigt. Wird das gleiche Wort wieder falsch buchstabiert, erscheint WRONG, dann das richtige Wort. Nach je 5 Wörtern wird das Ergebnis angezeigt. Für jedes beim ersten Versuch richtig buchstabierte Wort erscheint in der Anzeige ein Stern, und die Anzahl der richtigen Lösungen wird ausgewiesen. Drückt man GO , folgt eine neue Gruppe von 5 Wörtern.

ERASE Macht man einen Fehler oder möchte es vor der Eingabe noch einmal versuchen, drückt man ERASE.

LEVEL Mit der Taste "LEVEL" für den Schwierigkeitsgrad kann man schwierigere Wörter wählen. Drückt man sie einmal, erscheint Schwieirgkeitsgrad 2, drückt man sie

zweimal, Schwierigkeitsgrad 3. Nochmaliges Drücken führt zurück zu Schwierigkeitsgrad 1. Die Ziffer erscheint links in der Anzeige. Die Schwierigkeitstaste arbeitet in Verbindung mit verschiedene Spielen wie "Das Wort beginnt mit?", "Fehlender Buchstabe" und "Wörter erraten".



Bei "Fehlender Buchstabe" (Missing Letter) zeigt Spelling ABC einen Teil eines Wortes an, und man versucht, die fehlenden Buchstaben zu raten. Man drückt ON, dann ( ) MISSING LETTER und GO. Ein Teil eines Wortes erscheint, und Gedankenstriche zeigen, wieviele Buchstaben fehlen. Rechts in der Anzeige wird die Anzahl möglicher (5) und noch verbleibender Versuche ausgewiesen.



"Wörter erraten" (Mystery Word). Man drückt ON, ? und GO; Spelling ABC "denkt" sich ein Wort und zeigt mit Gedankenstrichen an, aus wievielen Buchstaben es besteht. Man kann nun jeden Buchstaben raten. Ist er richtig, erscheint er in der Anzeige an seinem Platz. Ist er falsch, geschieht nichts. Die Ziffer rechts zeigt die Anzahl möglicher Versuche (9) und der verbleibenden an.

Datamath Calculator Museum



Verwirrspiel (Scramble) spielt man zu zweit. Man drückt ON und . Dann erscheint auf der Anzeige SCRAMBLE. Nun gibt man ein Wort mit mindestens 3 und höchstens 7 Buchstaben ein und drückt die Speichertaste ⊖ (MEMORY). In der Anzeige erscheint wieder SCRAMBLE. (5 Wörter lassen sich in einem Durchgang einspeichern). Der zweite Spieler drückt GO. Spelling ABC zeigt das erste eingegebene Wort mit vertauschten Buchstaben an. Der Spieler muß das richtige Wort erraten, gibt die richtige Schreibweise ein und drückt ENTER. Nach 2 vergeblichen Versuchen zeigt Spelling ABC das richtige Wort an. Sind alle Wörter entwirrt, zeigt Spelling ABC das Ergebnis an.



Bei "Das Wort beginnt mit ?" (Starts with) muß man herausfinden, mit welchem Buchstaben ein Wort beginnt. Man drückt ON, und GO. Es erscheint eine Ziffer, man schlägt sie im Bilderbuch nach, gibt den ersten

Buchstaben des angebildeten Gegenstandes ein und drückt ⬆. Ist er richtig, zeigt Spelling ABC das gesamte Wort an, sodann die nächste Ziffer zum Weiterspielen. Ist der Buchstabe falsch, erscheint WRONG, und es gibt noch einen Versuch. Schlägt er auch fehl, erscheint das richtige Wort. Nach je 5 Durchgängen zeigt Spelling ABC das Ergebnis an.

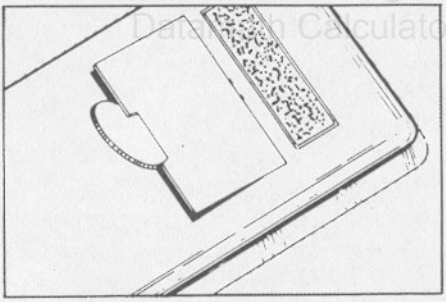
CLUE Braucht man bei "Mystery Word" oder "Missing Letter" eine Hilfe, so drückt man die Clue- (Fingerzeig-) Taste. Dann erscheint einer der Buchstaben, aber man hat zwei Versuche weniger. Bei "Scramble" und "Starts with" erscheint der nächste Buchstabe, aber in der Ergebnisanzeige wird der Durchgang als falsch gezählt.

MEMORY Siehe ⇄ Scramble.

OFF Schaltet das Gerät nach Gebrauch ab. Bei Nichtbenutzung schaltet Spelling ABC nach ca. 4 Minuten selbst ab.

Hinweise zur Batterie :

Zur Erzielung einer langen Betriebsdauer wird die Verwendung einer gewöhnlichen 9V Alkali-Batterie empfohlen. Wird ein anderer Typ benutzt, sollte die Batterie nach Entladung bzw. vor längerer Lagerung des Gerätes herausgenommen werden, um Schäden durch Auslaufen zu vermeiden. Das Batteriefach wird durch Einschieben einer kleinen Münze in den Schlitz auf der Rückseite des Geräts und vorsichtiges Anheben des Deckels geöffnet.



Anzeichen für entladene Batterien :

Dieses Denkspiel mit Elektronik arbeitet mit einer Alkali-Batterie etwa 15 Stunden. Wird eines der nachstehenden Anzeichen beobachtet, ist die Batterie auszuwechseln.

1. Schwache Anzeige
2. Fehlerhafte Anzeige
3. Tastendrücke bleibe ohne Wirkung
4. Ungewöhnliche Anzeige

Bei Schwierigkeiten :

1. Vergewissern, ob das Gerät eingeschaltet ist.
2. Erscheint keine Anzeige, überprüfen, ob Batterie richtig eingesetzt ist und nicht verbraucht ist.
3. Bedienungsanleitung durchgehen, ob alles richtig gemacht wurde.

Bringt keine der oben genannten Maßnahmen Abhilfe, schicken Sie das Gerät bitte fei an den Hersteller ein.

Wörterliste, Seite 21

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

Spelling ABC electronic

FRANÇAIS

Operations de base

ON La touche ON est utilisée pour mettre en marche l'appareil. L'affichage indiquera ON.

GO Appuyez sur GO et vous verrez un nombre sur l'affichage. Cherchez l'image correspondante à ce numéro dans le livre d'images. Epelez le nom de cette image sur le clavier de l'appareil.

Datamath Calculator Museum

ENTER Après avoir épelé le mot, appuyez sur ENTER. Le Spelling ABC vous indiquera si l'orthographe est bonne ou mauvaise. Dans le cas ou elle est mauvaise vous verrez WRONG sur l'affichage et le même nombre apparaitra de nouveau. Si vous refaites une erreur d'orthographe, il vous indiquera WRONG et épellera le mot pour vous. Après cinq mots le Spelling ABC vous donnera votre score. Une étoile apparaitra pour chaque mot correctement épelé au premier essai. Le score sera aussi indiqué par un nombre. Appuyez sur GO pour avoir un autre groupe de cinq mots.

ERASE Appuyer sur ERASE, dans le cas ou vous faites une erreur ou vous voulez changer un mot avant de le rentrer.

LEVEL La touche LEVEL peut être utilisée pour choisir des mots plus difficiles. Appuyer sur LEVEL une fois pour le niveau 2, et encore une fois pour le niveau 3. Appuyer de nouveau pour retrouver le niveau 1. L'indication de niveau se voit à gauche de l'affichage. Le niveau est utilisé pour les jeux "START WITH", "MISSING LETTER" et "MYSTERY WORD"

MISSING LETTER



Dans le jeu MISSING LETTER le Spelling A B C vous montrera une partie d'un mot. Vous devez essayer de trouver les lettres manquantes. Pour l'utiliser vous appuyez sur ON () et GO. Une partie du mot apparaîtra et des pointillés vous indiqueront le nombre de lettres manquantes. Le nombre sur la droite de l'affichage vous indiquera le nombre de coups auxquels vous avez droit.

MYSTERY WORD



Appuyer sur ON, ? et GO. Le Spelling A B C vous donnera un mot à trouver et montrera sur son affichage pour chaque lettre de ce mot mystérieux, un pointillé. Vous essayez une lettre si elle existe dans le mot, elle apparaitra sur l'affichage, si elle ne l'est pas, elle n'apparaitra pas. Le nombre à droite de l'affichage indique le nombre de coups restant pour trouver ce mot.

SCRAMBLE



C'est un jeu qui se joue à 2. Appuyer sur ON et vous verrez alors "SCRAMBLE" sur l'affichage. Epelez un mot de 3 à 7 lettres sur le clavier et appuyez sur la touche mémoire. SCRAMBLE réapparaitra sur l'affichage (vous pouvez mettre jusqu'à 5 mots à la fois). Le deuxième joueur appuie sur GO. Le Spelling A B C mélange le premier mot et le montre. Il essaie de retrouver le mot en remettant les lettres à la bonne place. Pour cela il écrit le mot sur le clavier en utilisant les lettres de l'affichage. Après 2 essais infructueux le Spelling A B C affichera le mot. Après avoir essayé tous les mots, l'appareil vous donnera le score : une étoile, pour chaque mot exact et aussi le score chiffré.

STARTS WITH



Dans le jeu "START WITH" vous devez trouver des initiales. Appuyer sur ON et GO. Le nombre que vous voyez, vous indiquera l'image à chercher dans le livre. Vous devez alors trouver l'initiale du mot correspondant à cette dernière et appuyer sur cette touche. Après 5 mots le Spelling A B C vous donne votre score.

CLUE



Quand vous avez besoin d'aide pour un mot, appuyer sur la touche −. Pour les jeux "MYSTERY WORD" et "MISSING LETTER" il vous donnera une des lettres manquantes et cela comptera pour 2 coups. Pour "SCRAMBLE" et "START WITH" il vous donnera la prochaine lettre et comptera dans le score le mot comme incorrect.

MEMORY



Voir SCRAMBLE.

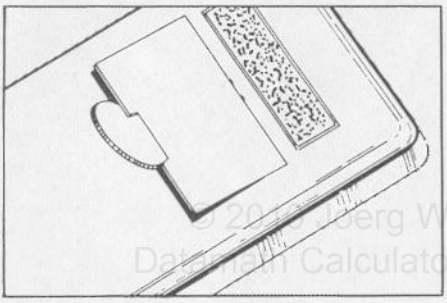
OFF Pour éteindre l'appareil. Le Spelling ABC s'éteint tout seul au bout de 4 minutes de non utilisation.

Le vocabulaire de Spelling ABC est divisé en trois niveaux de difficulté qui vont du niveau 1 au niveau 3 par ordre de difficulté.

Lorsqu'on joue au CONCOURS D'ORTHOGRAPHE, le jeu éducatif électronique choisira cinq mots dans le niveau choisi.

Renseignements sur les piles

Pour une plus longue durée de fonctionnement, on recommande d'utiliser une pile alcaline de 9 volts. Si un autre type de pile de 9 volts a été placé, l'enlever dès qu'elle est usée ou lorsque vous rangez l'appareil afin d'empêcher tout dommage causé par une fuite. Pour ouvrir le compartiment à piles, il suffit d'introduire une pièce de monnaie dans la fente qui se trouve au dos de l'appareil et de soulever doucement le couvercle du compartiment.



© 2004 Sberg Woehner
Datamath Calculator Reference

Signes d'usure de la pile

L'appareil offre environ quinze heures d'utilisation réelle avec une pile alcaline. Si vous observez les signes de défaillance suivants, remplacez la pile :

1. Affichage faible.
2. Affichage irrégulier.
3. Aucune réponse en appuyant sur les touches jeux.
4. Réponse inattendue ou anormale.

En cas de difficulté :

1. Assurez-vous que l'appareil est branché.
2. Si la réponse ne s'éclaire pas sur l'écran, vérifiez que la pile est bien en place ou qu'elle n'est pas morte.

3. Relisez le mode d'emploi afin de vous assurer que vous vous servez des touches jeux correctement.

Si aucune de ces procédures ne résoud le problème, retournez le Spelling A B C port payé et assuré au Service Après-Vente.

Pour sa protection, l'envoi de l'appareil doit être assuré, Texas Instruments n'assumant aucune responsabilité dans le cas de pertes ou dommage si l'appareil n'est pas assuré. Envoyer avec toutes les informations concernant les difficultés et aussi l'adresse et le nom pour le renvoi de l'appareil. L'appareil devra être bien emballé pour le préserver de tout choc ou maniement brutal.

Liste des mots, page 21

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

Spelling ABC electronic

NEDERLANDS

Aanwijzingen voor het gebruik van de Spelling A B C

ON Met de ON toets zet je de Spelling A B C aan. Op het uitleesraam verschijnt : ON.

© 2010 Joerg Woerner

GO Druk GO in en je ziet een nummer op de uitlezing verschijnen. Zoek dat nummer op in het prentenboek. Druk de lettertoetsen in om de naam van het afgebeelde voorwerp te spellen.

ENTER Nadat je het woord gespeld hebt, druk je de ("Enter") Invoertoets in. De Spelling A B C zal je dan vertellen of de spelling goed of fout is. Als je het woord verkeerd gespeld hebt, zie je WRONG op de uitlezing en hetzelfde nummer verschijnt opnieuw. Als je het nog een keer verkeerd spelt, toont de Spelling A B C weer WRONG, waarna hij het woord voor je gaat spellen. Na vijf woorden, zal de Spelling A B C je de eindscore geven. Voor elk woord dat je meteen de eerste keer goed gespeld hebt verschijnt er een ster (****) op het uitleesraam, en de score wordt ook getoond in cijfers. Druk GO in om een andere groep van vijf woorden te krijgen.

ERASE Als je een vergissing maakt of het woord opnieuw wilt beginnen, druk dan de ("Erase") uitwistoets in.

LEVEL Met de ("Level") Moeilijkheidsgraadtoets kun je moeilijker woorden kiezen. Druk de toets eenmaal in voor niveau 2 en opnieuw voor niveau 3. Druk de toets

opnieuw in om weer terug te komen op niveau 1.
Het nummer van de moeilijkheidsgraad verschijnt links op het uitleesraam. Deze toets werkt met de "Eerste letter" ; "Ontbrekende letter" en "Geheim woord".

MISSING LETTER



Bij het "Ontbrekende Letter" (Missing Letter) spel laat de Spelling A B C je een gedeelte van een woord zien.
Je moet proberen de ontbrekende letters te raden.
Druk ON ( ) en GO in. Er verschijnt een gedeelte van een woord op het uitleesraam en de liggende streepjes tonen je hoeveel maal je nog raden kunt.

MYSTERY WORD



Druk ON ? en GO : De Spelling A B C bedenkt een geheim woord en toont een liggend streepje op zijn uitleesraam voor elke letter van het geheime woord. Raad een letter ; als deze juist is verschijnt hij op het uitleesraam, als hij onjuist is niet. Het getal rechts op het uitleesraam geeft aan hoe vaak je nog raden kunt.

SCRAMBLE



Dit is een puzzle spel voor twee mensen. Druk ON en GO in. Op de uitlezing verschijnt "Scramble" (dat betekent "door de war maken"). Spel een woord van drie tot zeven letters en druk de geheugentoets in. Opnieuw verschijnt "Scramble" op het uitleesraam (je kunt tot vijf woorden tegelijk opslaan). De tweede speler drukt GO in, de Spelling A B C vervormt het eerste woord en toont het op het uitleesraam. Hij probeert het woord te raden, drukt de lettertoetsen in om het te spellen en drukt daarna de invoertoets in. Als de speler twee maal mis raadt, laat de Spelling A B C het woord zien. Na het ontraadselen van alle woorden geeft de Spelling A B C een score : een ster voor elk juist woord en ook een getalscore.

STARTS WITH



Bij het Beginletter ("Starts With") spel moet je de letter vinden waarmee een woord begint. Druk ON en en GO Het getal geeft aan welk plaatje je op moet zoeken in het boek. Vind de letter waar het woord mee begint en druk die lettertoets in. Na vijf woorden geeft de Spelling A B C je een score.



CLUE

Wanneer je hulp nodig hebt voor een woord kun je de Aanwijzing ("Clue") toets gebruiken bij het "Geheime Woord" en bij "Ontbrekende Letter". De machine "zegt" je dan een van de ontbrekende letters voor ; dit telt voor twee pogingen. Bij het puzzle ("scramble") spel en bij

"Beginletter" geeft hij je de volgende letter. Het woord geld dan niet voor de eindscore.

MEMORY

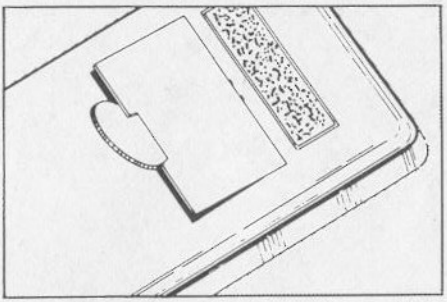
Zie de puzzletoets .

OFF

Zet het apparaat af na gebruik. De Spelling ABC schakelt zichzelf automatisch uit als hij vier minuten lang niet gebruikt wordt.

Vervangen van de batterijen

Voor optimaal gebruik wordt een 9 volt alkaline batterij aanbevolen. Als een ander soort 9 volt batterij wordt gebruikt, moet deze onmiddellijk verwijderd worden zodra hij leeg is, of wanneer de machine langere tijd niet gebruikt wordt, om schade door lekkende batterijen te voorkomen. U kunt het batterijvak gemakkelijk openen door een muntstuk in de gleuf van het batterijvak te plaatsen en het dekseltje voorzichtig omhoog te wippen.



Datamath Calculator Museum

Aanwijzing van verzwakte batterijen.

Wanneer u een alkaline batterij gebruikt kan de machine daar ongeveer 15 uur achtereen op werken. U dient de batterij in de volgende gevallen te vervangen :

1. Vage uitlezing
2. Willekeurig oplichtende uitlezing
3. De machine reageert niet op de toetsen
4. Ongebruikelijke of onjuiste werking

Bij moeilijkheden

1. Controleer of de machine aan staat.
2. Als de uitlezing niet oplicht, ga dan na of de batterij niet verzwakt is en of deze wel goed is aangebracht.
3. Lees de gebruiksaanwijzing door om na te gaan of je geen vergissing gemaakt hebt bij het uitvoeren van de spelletjes.

Voor Woordenlijst, blz. 21

Spelling ABC electronic

ITALIANO

Principi di funzionamento dello Spelling A B C

ON Il tasto ON mette in funzione lo Spelling A B C Sul visualizzatore comparirà "ON".

GO Premi GO e vedrai comparire sul visualizzatore un numero. Trova sull'album quel numero. Premi i tasti corrispondenti al nome del disegno.

ENTER

Dopo aver composto la parola, premi il tasto ENTER. Lo Spelling A B C ti dirà a questo punto se la composizione della parola è corretta o no. Se la parola è sbagliata, vedrai comparire "WRONG" e nuovamente lo stesso numero. Se la parola è di nuovo sbagliata, comparirà ancora "WRONG" e quindi lo Spelling A B C comporrà la parola al tuo posto. Dopo cinque parole, lo Spelling A B C ti assegnerà un voto. Per ogni parola composta correttamente al primo tentativo, comparire un asterisco (****). Il voto sarà anche espresso con un numero. Per ottenere un altro gruppo di cinque parole premi GO.

ERASE

Se ti rendi conto di aver fatto un errore o vuoi provare di nuovo prima di scandire una parola composta, premi ERASE.

Il tasto LEVEL può essere impiegato per scegliere parole più difficili. Premi il tasto LEVEL una volta per il livello due e ancora una volta per il livello tre. Premilo ancora una volta se vuoi ritornare al livello uno. Vedrai comparire il

numero relativo al livello sul lato sinistro del visualizzatore. Questo tasto può essere impiegato con "COMINCIA CON" (STARTS WITH), "LETTERA MANCANTE" (MISSING LETTER) e "PAROLA MISTERIOSA" (MYSTERY WORD).

MISSING LETTER



Nel gioco della lettera mancante, lo Spelling ABC ti indicherà parte di una parola. Sarà tuo compito indovinare le lettere mancanti. Premi ON, () MISSING LETTER e GO. Sul visualizzatore comparirà una parola incompleta e i trattini indicheranno quante lettere mancano. Il numero a destra del visualizzatore ti dice quanti tentativi ti restano a disposizione.

MYSTERY WORD



Premi ON, ? E GO : lo Spelling ABC penserà una parola segreta e farà comparire sul visualizzatore un trattino per ogni lettera che compone la parola misteriosa. Prova ad indovinare una lettera qualsiasi ; se essa è corretta, comparirà nel visualizzatore. Se invece la lettera da te indicata non fa parte della parola misteriosa, essa non comparirà. Il numero sul lato destro del visualizzatore indica quanti tentativi ti restano a disposizione.

© 2010 Joerg Woerner
Datacalculator.com

SCRAMBLE



Questo è un gioco per due persone. Premete i tasti ON e . Sul visualizzatore comparirà "SCRAMBLE". Componete una parola da tre a sette lettere e premete il tasto di MEMORIA. Sul visualizzatore comparirà nuovamente SCRAMBLE. (E' possibile memorizzare fino a cinque parole per volta). Il secondo giocatore preme GO, lo Spelling ABC anagramma la prima parola e la mostra anagrammata. Egli quindi prova ad indovinare la parola, preme i tasti ad essa corrispondenti e quindi ENTER.
Dopo due tentativi non riusciti, lo Spelling ABC mostrerà la parola corretta. Dopo che tutte le parole anagrammate contenute in memoria sono state definite, lo Spelling ABC vi comunicherà il punteggio : un asterisco per ogni tentativo riuscito e un numero che rappresenta il voto.

STARTS WITH



Nel gioco "STARTS WITH" devi pensare la lettera con cui una certa parola comincia. Premi ON , e GO ; il numero che comparirà ti dice quale figura devi ricercare nell'album. Pensa alla lettera con cui quella parola comincia e premi il tasto ad essa corrispondente. Dopo cinque parole lo Spelling ABC ti comunicherà il voto.

CLUE

Se hai bisogno di aiuto per comporre una parola, premi il tasto ⊖ CLUE (con "MYSTERY WORD" e "MISSING LETTER"). In questo modo lo Spelling ABC ti suggerirà una delle lettere mancanti e ciò conterà come due tentativi. Con i tasti "SCRAMBLE" e "STARTS WITH" lo Spelling ABC ti fornirà la lettera successiva e non considererà la parola come indovinata.

MEMORY

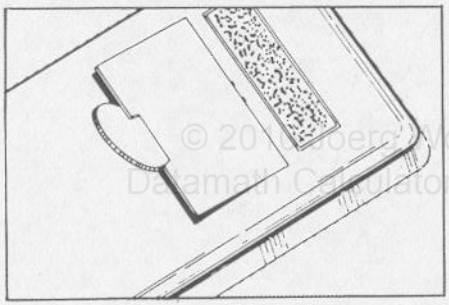
Vedere ⇄ "SCRAMBLE".

OFF Serve a spegnere lo Spelling ABC e si spegne da solo automaticamente dopo circa 4 minuti di non impiego.

Batterie

Generalità

Per ottenere la massima autonomia di impiego ti raccomandiamo l'uso di una batteria alcalina da 9 volt. Se utilizzi un diverso tipo di batteria da 9 volt, toglila immediatamente dalla macchina non appena essa è scarica, ovvero quando prevedi di non impiegare lo Spelling ABC per lungo tempo, alfine di prevenire le conseguenze dannose derivanti da una fuoriuscita del liquido. Il compartimento di alloggio della batteria può venire aperto facilmente inserendo una piccola moneta nella fessura predisposta sul retro dello Spelling ABC e facendo leva per sollevare il coperchio del compartimento.



© 2014 Edoardo Volpi Kellermann
Datamath Calculator Museum

Indicazione di batteria esaurita.

Lo Spelling ABC è in grado di consentire una autonomia di circa 15 ore di uso effettivo quando impieghi una batteria alcalina. Se si verifica una qualsiasi delle situazioni sotto riportate dovrai provvedere alla sostituzione della batteria :

1. Visualizzatore affievolito
2. Visualizzatore con cifre casuali
3. Nessun effetto in conseguenza di intervento su tasti di funzione
4. Funzionamento insolito o incoerente

In caso di inconvenienti

1. Verifica che il dispositivo sia acceso.
2. Se il visualizzatore non si illumina verifica se la batteria è scarica o inserita in modo non corretto.
3. Rivedi le istruzioni di funzionamento per assicurarti che tutte le operazioni siano effettuate correttamente.

Se nessuno dei controlli precendenti serve a risolvere l'inconveniente, rimanda lo Spelling ABC a mezzo raccomandata assicurata al Servizio di Assistenza indicato sull'ultima pagina.

Elenco delle parole, pag. 21

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

Wordlist - Wörterliste - Liste des mots - Woordenlijst - Elenco delle parole -

Level 1	Schwierigkeitsgrad 1	Niveau 1	Moeilijkheidsgraad 1	Livello 1
1. Cat	Katze	Chat	Kat	Gatto
2. Five	Fünf	Cinq	Vijf	Cinque
3. Key	Schlüssel	Clé	Sleutel	Chiave
4. Fan	Ventilator	Ventilateur	Ventilator	Ventilatore
5. Cup	Tasse	Tasse	Kop	Tazza
6. Web	Netz	Toile d'araignée	Web	Ragnatela
7. Fish	Fish	Poisson	Vis	Pesce
8. Pink	Rosa	Rose	Rose	Rosa
9. Pig	Schwein	Cochon	Varken	Maiale
10. Zero	Null	Zero	Nul	Zero
11. Bat	Knüppel	Batte (base ball)	Honkbalknuppel	Mazza
12. Tent	Zelt	Tente	Tent	Tenda
13. Lamp	Lampe	Lampe	Lamp	Lampada
14. Bone	Knochen	Os	Bot	Osso
15. Pie	Pastete	Tarte	Taart	Torta
16. Seal	Seehund	Phoque	Zeehond	Foca
17. Moon	Mond	Lune	Maan	Luna
18. Bell	Glocke	Cloche	Bel	Campana
19. One	Eins	Un	Een	Uno
20. Roof	Dach	Toit	Dak	Tetto
21. Bear	Bär	Ours	Beer	Orso
22. Cap	Mütze	Casquette	Pet	Berretto
23. Drum	Trommel	Tambour	Trommel	Tamburo
24. Four	Vier	Quatre	Vier	Quattro
25. Pear	Birne	Poire	Peer	Pera
26. Bed	Bett	Lit	Bed	Letto
27. Owl	Eule	Hibou	Uil	Civetta
28. Top	Spitze	Toupie	Tol	Trottola
29. Red	Rot	Rouge	Rood	Rosso
30. Knee	Knie	Genou	Knie	Ginocchio
31. Lock	Schloß	Serrure	Slot	Lucchetto
32. Slede	Schlitten	Traineau	Slede	Slitta
33. Bee	Biene	Abeille	Bij	Ape
34. Ten	Zehn	Dix	Tien	Dieci
35. Duck	Ente	Canard	Eend	Oca
36. Mask	Maske	Masque	Masker	Maschera
37. Tree	Baum	Arbre	Boom	Albero
38. Eggs	Eier	Œufs	Eieren	Uova
39. King	König	Roi	Koning	Re
40. Two	Zwei	Deux	Twee	Due
41. Rake	Harke	Rateau	Hark	Rastrello
42. Tube	Tube	Tube	Tube	Tubo
43. Cow	Kuh	Vache	Koe	Vacca
44. Nine	Neun	Neuf	Negen	Nove
45. Star	Stern	Etoile	Ster	Stella
46. Coat	Jacke	Veste	Jas	Cappotto
47. Bowl	Schüssel	Bol	Kom	Scodella
48. Pen	Schieber	Stylo	Pen	Penna
49. Boat	Boot	Canot	Boot	Barca
50. Cone	Waffeltüte	Cone	Kegel	Cono
51. Nail	Nagel	Clou	Spijker	Chiodo
52. Doll	Puppe	Poupée	Pop	Bambola
53. Desk	Schreibtisch	Bureau	Schrijftafel	Scrivania
54. Fork	Gabel	Fourchette	Vork	Forchetta
55. Cake	Torte	Gateau	Cake	Focaccia
56. Frog	Frosch	Grenouille	Kikker	Rana
57. Cuff	Manschette	Poignet (de chemise)	Manchet	Polsino
58. Fort	Fort	Fort	Fort	Forte
59. Gate	Tor	Porte	Poort	Porta
60. Pieds	Füße	Pieds	Voeten	Piedi
61. Ball	Ball	Ballon	Bal	Palla
62. Book	Buch	Livre	Boek	Libro
63. Comb	Kamm	Peigne	Kam	Pettine
64. Dog	Hund	Chien	Hond	Cane

© 2015 Jörg Woltmann
Datamath Calculator Museum

65. Ring	Ring	Anneau	Ring	Anello
66. Horn	Trompete	Trompette	Trompet	Tromba
67. Flag	Fahne	Drapeau	Vlag	Bandiera
68. Eye	Auge	Œil	Oog	Occhio
69. Bus	Bus	Autobus	Bus	Autobus
70. Knot	Knoten	Nœud	Knoop	Nodo
71. Gum	(Kau-) Gummi	Gomme	Kauwgom	Gomma
72. Nose	Nase	Nez	Neus	Naso
73. Fire	Feuer	Feu	Vuur	Fuoco
74. Lion	Löwe	Lion	Leeuw	Leone
75. Box	Schachtel	Boîte	Doos	Scatola
76. Leaf	Blatt	Feuille	Blad	Foglia
77. Goat	Ziege	Chèvre	Geit	Capra
78. Mop	Mop	Balai	Zwabber	Ramazza
79. Baby	Baby	Bébé	Baby	Bambino
80. Paw	Tatze	Patte	Poot	Zampa
81. Nest	Nest	Nid	Nest	Nido
82. Belt	Gürtel	Ceinture	Riem	Cintura
83. Six	Sechs	Six	Zes	Sei
84. Dress	Kleid	Habit	Jurk	Vestito
85. Kite	Drachen	Cerf volant	Vlieger	Aquilone
86. Shoe	Schuh	Chaussure	Schoen	Scarpa
87. Cane	Spazierstock	Canne	Wandelstok	Bastone
88. Ant	Ameise	Fourmi	Mier	Formica

Level 2	**Schwierigkeitsgrad 2**	**Niveau 2**	**Moeilijkheidsgraad 2**	**Livello 2**
89. Fifty	Fünfzig	Cinquante	Vijftig	Cinquanta
90. Cheese	Käse	Fromage	Kaas	Formaggio
91. Buttons	Knöpfe	Boutons	Knopen	Bottoni
92. Needle	Nadel	Aiguille	Naald	Ago
93. Cowboy	Cowboy	Cowboy	Cowboy	Cow boy
94. Green	Grün	Vert	Groen	Verde
95. Thirty	Dreißig	Trente	Dertig	Trenta
96. Yellow	Gelb	Jaune	Geel	Giallo
97. Swing	Schwingen	Balancement	Schommelen	Altalena
98. Ninety	Neunzig	Quatre vingt dix	Negentig	Novanta
99. Witch	Hexe	Sorcière	Heks	Strega
100. Apple	Apfel	Pomme	Appel	Mela
101. Airport	Flughafen	Aéroport	Vliegveld	Aeroporto
102. Purse	Handtasche	Bourse	Handtas	Borsa
103. Carrot	Mohrrübe	Carotte	Wortel	Carota
104. Train	Zug	Train	Trein	Treno
105. Nurse	Krankenschwester	Infirmière	Verpleegster	Infermiera
106. Zebra	Zebra	Zèbre	Zebra	Zebra
107. Seventy	Siebzig	Soixante dix	Zeventig	Settanta
108. Pencil	Bleistift	Crayon	Potlood	Matita
109. Scarf	Kopftuch	Fichu	Hoofddoek	Scriarpa
110. Clock	Wecker	Horloge	Klok	Orologio
111. Orange	Orange	Orange	Oranje	Arancione
112. Rocket	Rakete	Fusée	Raket	Razzo
113. Brown	Braun	Marron	Bruin	Marrone
114. Flowers	Blumen	Fleurs	Bloemen	Fiori
115. School	Schule	Ecole	School	Scuola
116. Dishes	(Eß-) Geschirr	Plats	Borden	Piatti
117. Doctor	Doktor	Docteur	Dokter	Dottore
118. Three	Drei	Trois	Drie	Tre
119. Wheel	Rad	Roue	Wiel	Ruota
120. Church	Kirche	Eglise	Kerk	Chiesa
121. Plate	Teller	Assiette	Bord	Piatto
122. Turtle	Schildkröte	Tortue	Schildpad	Tartaruga
123. Finger	Finger	Doigt	Vinger	Dito
124. Window	Fenster	Fenêtre	Raam	Finestra

© 2010 Berg Wanner
Datamath Calculator Museum

125. Twenty	Zwanzig	Vingt	Twintig	Venti
126. Arrow	Pfeil	Flèche	Pijl	Freccia
127. Wagon	Handwagen	Chariot	Wagentje	Vagone
128. Chair	Stuhl	Chaise	Stoel	Sedia
129. Fireman	Feuerwehrmann	Pompier	Brandweerman	Pompiere
130. Hammer	Hammer	Marteau	Hamer	Martello
131. Crown	Krone	Couronne	Kroon	Corona
132. Eleven	Elf	Onze	Elf	Undici
133. Thumb	Daumen	Pouce	Duim	Pollice
134. Stamp	Briefmarke	Timbre	Postzegel	Francobollo
135. Fence	Zaun	Clôture	Hek	Steccato
136. Rooster	Hahn	Coq	Haan	Gallo
137. Hand	Hand	Main	Hand	Mano
138. Queen	Königin	Reine	Koningin	Regina
139. Candle	Kerze	Bougie	Kaars	Candela
140. Ladder	Leiter	Echelle	Ladder	Scala
141. Mouse	Maus	Souris	Muis	Topo
142. Chain	Kette	Chaîne	Ketting	Catena
143. Pocket	(Hosen-) Tasche	Poche	Zak	Tasca
144. Sixty	Sechzig	Soixante	Zestig	Sessanta
145. Black	Schwarz	Noir	Zwart	Nero
146. Balloon	(Luft-) Ballon	Ballon	Ballon	Pallone
147. Hook	(Angel-) Haken	Crochet	Haak	Gancio
148. Table	Tisch	Table	Tafel	Tavola
149. Camel	Kamel	Chameau	Kameel	Cannello
150. Badge	Abzeichen	Insigne	Insigne	Distintivo
151. Circle	Kreis	Cercle	Cirkel	Cerchio
152. Ribbon	Band	Ruban	Lint	Nastro
153. Bridge	Brücke	Pont	Brug	Ponte
154. Matches	Streichhölzer	Allumettes	Lucifers	Fiammiferi
155. Collar	Kragen	Col	Kraag	Colletto
156. Skate	Rollschuh	Patin	(Rol) schaats	Pattino
157. Ruler	Lineal	Règle	Lineaal	Righello
158. Cabin	Hütte	Cabane	Hut	Capanna
159. Lemon	Zitrone	Citron	Citroen	Limone
160. Eight	Acht	Huit	Acht	Otto
161. Horse	Pferd	Cheval	Paard	Cavallo
162. Mittens	Fausthandschuhe	Moufles	Wanten	Guantoni
163. Shell	Muschel	Coquille	Schelp	Conchiglia
164. Ghost	Geist	Fantôme	Spook	Fantasma
165. Twelve	Zwölf	Douze	Twaalf	Dodici
166. Watch	Uhr	Montre	Horloge	Orologio
167. Brush	Bürste	Brosse	Borstel	Spazzola
168. Clown	Clown	Clown	Clown	Pagliaccio
169. Piano	(Konzert-) Flügel	Piano	Piano	Pianoforte
170. Beard	Bart	Barbe	Baard	Barba
171. Seven	Sieben	Sept	Zeven	Sette
172. Whale	Walfisch	Baleine	Walvis	Balena
173. Broom	Besen	Balai	Bezem	Scopa
174. Gloves	Handschuhe	Gants	Handschoenen	Guanti
175. Forty	Vierzig	Quarante	Veertig	Quaranta
176. Heart	Herz	Cœur	Hart	Cuore

© 2011 Berg Wheeler
Klamath Articulator Museum

Level 3	Schwierigkeitsgrad 3	Niveau 3	Moeilijkheidsgraad 3	Livello 3
177. Banana	Banane	Banane	Banaan	Banana
178. Crutch	Krücke	Béquille	Kruk	Gruccia
179. Statue	Denkmal	Statue	Standbeeld	Statua
180.Zipper	Reißverschluß	Fermeture à glissière	Ritssluiting	Chiusura lampo
181.Bride	Braut	Mariée	Bruid	Sposa
182. Purple	Violett	Pourpre	Purper	Viola
183. Bacon	Schinken	Lard	Spek	Lardo
184. Napkin	Serviette	Serviette	Servet	Tovagliolo
185. Acorn	Eichel	Gland	Eikel	Ghianda
186. Stadium	Stadion	Stade	Stadion	Stadio
187. Robot	Roboter	Robot	Robot	Robot
188. Picnic	Picknick	Pique-nique	Picknick	Merenda
189. Knife	Messen	Couteau	Mes	Coltello
190. Poodle	Pudel	Caniche	Poedel	Barboncino
191 .Buckle	Schnalle	Boucle	Gesp	Fibbia
192. Onion	Zwiebel	Oignon	Ui	Cipolla
193. Pilgrim	Pilger	Pélerin	Pelgrim	Pellegrino
194. Salad	Salat	Salade	Sla	Insalata
195. Cheminey	Schornstein	Cheminée	Schoorsteen	Comignolo
196. Tiger	Tiger	Tigre	Tijger	Tigre
197. Violon	Geige	Violon	Viool	Violino
198. Tongue	Zunge	Langue	Tong	Lingua
199. Thigh	(Ober-) Schenkel	Cuisse	Dij	Coscia
200. Octopus	Polyp	Pieuvre	Octopus	Polpo
201. Whistle	(Triller-) Pfeife	Sifflet	Fluit	Fischietto
202. Basket	Korb	Panier	Mand	Canestro
203. Camera	Kamera	Appareil photo	Camera	Macchina fotografica
204. Saddle	Sattel	Selle	Zadel	Sella
205. Snowman	Schneemann	Bonhomme de neige	Sneeuwman	Pupazzo di neve
206. Peanut	Erdnuß	Cacahuette	Pinda	Nocciolina
207. Parrot	Papagei	Perroquet	Papegaai	Pappagallo
208. Toaster	Toaster	Grille pain	Broodrooster	Tostapane
209. Igloo	Iglu	Igloo	Igloo	Igloo
210. Feather	Feder	Plume	Veer	Penna
211. Record	Schallplatte	Disque	Grammofoonplaat	Disco
212. Helmet	Helm	Casque	Helm	Elmo
213. Girafe	Giraffe	Girafe	Giraffe	Giraffa
214. Tomato	Tomate	Tomate	Tomaat	Pomodoro
215. Lantern	Laterne	Lanterne	Lantaarn	Lanterna
216. Garage	Garage	Garage	Garage	Autorimessa
217. Stork	Storch	Cigogne	Ooievaar	Cicogna
218. Castle	Schloß	Chateau	Kasteel	Castello
219. Pyramid	Pyramide	Pyramide	Pyramide	Piramide
220. Kitchen	Küche	Cuisine	Keuken	Cucina
221. Sword	Schwert	Epée	Zwaard	Spada
222. Teapot	Teekanne	Théière	Theepot	Teiera
223. Pillow	Kissen	Coussin	Kussen	Cuscino
224. Chief	Häuptling	Chef	Opperhoofd	Capo
225.Screw	Schraube	Vis	Schroef	Vite
226. Towel	Handtuch	Serviette	Handdoek	Asciugamano
227. Peach	Pfirsich	Pêche	Perzik	Pesca
228. Lobster	Hummer	Homard	Kreeft	Aragosta
229. Iceberg	Eisberg	Iceberg	Ijsberg	Iceberg
230. Mirror	Spiegel	Miroir	Spiegel	Specchio
231. Sailor	Seemann	Marin	Zeeman	Marinaio
232. Ankle	Knöchel	Cheville	Enkel	Caviglia
233. Radio	Radio	Radio	Radio	Radio
234. Pitcher	Krug	Cruche	Kruik	Brocca
235. Skunk	Skunk	Sconse	Stinkdier	Moffetta
236. Rainbow	Regenbogen	Arc en ciel	Regenboog	Arcobaleno
237. Turkey	Truthahn	Dinde	Kalkoen	Tacchino
238. Pirate	Pirat	Pirate	Piraat	Pirata
239. Radish	Radieschen	Radis	Radijs	Ravanello
240. Guitar	Gitarre	Guitare	Gitaar	Chitarra

© 2011 Jörg Woll
Datamath Calculator Museum

241. Tractor	Traktor	Tracteur	Tractor	Trattore
242. Beaver	Biber	Castor	Bever	Castoro
243. Jacquet	Jacke	Veston	Jack	Giacca
244. Tools	Werkzeug	Outils	Gereedschap	Attrezzi
245. Cannon	Kanone	Canon	Kanon	Cannone
246. Stove	Herd	Fourneau	Fornuis	Stufa
247. Battery	Batterie	Pile	Batterij	Batteria
248. Shadow	Schatten	Ombre	Schaduw	Ombra
249. Thread	Faden	Enfiler	Draad	Filo
250. Shark	Haifisch	Requin	Haai	Squalo
251. Pumpkin	Kürbis	Potiron	Pompoen	Zucca
252. Iland	Insel	Ile	Eiland	Isola
253. Anchor	Anker	Ancre	Anker	Ancora
254. Volcano	Vulkan	Volcan	Vulkaan	Vulcano
255. Ostrich	Strauß	Autruche	Struisvogel	Struzzo
256. Cupcake	Kleiner Kuchen	Gâteau	Taartje	Stampo
257. Rabbit	Kannichen	Lapin	Konijn	Coniglio
258. Bicycle	Fahrrad	Bicyclette	Fiets	Bicicletta
259. Spider	Spinne	Araignée	Spin	Ragno
260. Olive	Olive	Olive	Olijf	Oliva
261. Donkey	Esel	Ane	Ezel	Asino
262. Popcorn	Popcorn (Puffmais)	Maïs éclaté	Popcorn	Pop-corn
263. Elbow	Ellbogen	Coude	Elleboog	Gomito
264. Spoon	Löffel	Cuillière	Lepel	Cucchiaio

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

One-Year Warranty

1. (A) The *Spelling B* from Texas Instruments is warranted to the original purchaser for a period of one (1) year from the original purchase date -under normal use and service - against defective materials or workmanship. This warranty does not cover damage caused by leaking batteries.
   This warranty is void : if the unit has been damaged by accident or unreasonable use, neglect, improper service or other causes not arising out of defects in materials or workmanship.
   During the above one-year period, the unit or its defective parts will be repaired, adjusted and/or replaced with a reconditioned model of equivalent quality ("RECONDITIONED") at manufacturer's option without charge to the purchaser when the unit is returned prepaid and insured, with proof-of-purchase date to Texas Instruments.
   UNITS RETURNED WITHOUT PROOF-OF-PURCHASE DATE WILL BE REPAIRED AT THE SERVICE RATES IN EFFECT AT THE TIME OF RETURN.
   In the event of replacement with a reconditioned model,the replacement unit will continue the warranty of the original product or 90 days, whichever is longer.
   IMPORTANT : Before returning your unit for repair, carefully review service and mailing instructions in this manual.
   (B) IN THE CASE OF A CONSUMER TRANSACTION THIS CONDITION SHALL NOT AFFECT THE STATUTORY RIGHTS OF THE PURCHASER AS DEFINED IN THE CONSUMER TRANSACTIONS (RESTRICTIONS ON STATEMENTS) ORDER 1976 (AS AMENDED).
2. (A) Save as expressly provided in Condition 1, Seller shall be under no liability of whatsoever kind, howsoever caused whether or not due to the negligence or wilful default of Seller, its servants or agents arising out of or in connection with the units. All conditions, warranties or other terms, whether express or implied, statutory or otherwise, are hereby expressly excluded.
   (B) Except where the contract between Seller and the purchaser for the sale and purchase of the units is an international supply contract having the characteristics specified in section 26 of the Unfair contract terms Act 1977, nothing contained in this condition 2 shall exclude or restrict :
   (I) Any liability of Seller for breach of its implied undertakings as to title, and
   (II) Where the purchaser deals as consumer within the meaning of the Unfair contract terms Act 1977, any liability of Seller for breach of its implied undertakings as to conformity of the units with description or sample or as to their quality or fitness for a particular purpose.

Ein-Jahr-Gewährleistung

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

Texas Instruments gewährleistet nur dem Endverbraucher (Erstkäufer), daß Spelling ABC von Texas Instruments bei sachgemäßer Wartung und sachgemäßem Gebrauch für die Dauer von einem (1) Jahr ab Kaufdatum frei ist von Herstellungs-und Materialfehlern.

Der Gewährleistungsanspruch besteht nur, wenn : 1) Spelling ABC nicht durch das Auslaufen von Batterien, durch Unfall, unsachgemäße Behandlung, Nachlässigkeit, unsachgemäße Wartung oder andere Ursachen, die nicht auf Material- oder Herstellungsfehler zurückzuführen sind, beschädigt wurde ; 2) der Nachweis über das Kaufdatum vom Endverbraucher erbracht ist. FEHLT DIESER NACHWEIS, WIRD *SPELLING B* ZU DEN ZUR ZEIT DER REPARATUR GÜLTIGEN SERVICE-PREISEN REPARIERT.

Während der Gewährleistungszeit wird das mangelhafte Gerät nach Wahl von Texas Instruments kostenlos repariert oder durch einen einwandfreien nachgebesserten Austauschgerät ("RECONDITIONED") entsprechender Qualität und Güte ersetzt, sofern Spelling ABC portofrei und versichert mit Kaufdatumsnachweis an Texas Instruments geschickt wird. Bei berechtigten Gewährleistungsansprüchen erstattet Texas Instruments die Versandunkosten.

Im Falle der Ersatzlieferung unterliegt der nachgebesserte Austauschgerät bis zum Ablauf der ursprünglichen Gewährleistungsfrist, mindestens jedoch für 90 Tage, den vorstehenden Gewährleistungsbedingungen.

Weitere Ansprüche, insbesondere Ansprüche auf Ersatz von Schäden, die nicht an dem Gerät selbst entstanden sind, sind ausgeschlossen. Es sei denn, Texas Instruments trifft der Vorwurf zurechenbaren vorsätzlich oder grob fahrlässigen Verhaltens.

WICHTIG ! Vor Rücksendung zur Reparatur überprüfen Sie die Funktionen Ihres Geräts anhand der Bedienungshinweise in diesem Buch, und halten Sie sich an die Versandbestimmungen.

Im Falle von Direktkäufen bei Texas Instruments gelten zusätzlich die allgemeinen Verkaufs- und Lieferbedingungen.

Garantie contractuelle limitée à un an

La garantie légale des vices cachés ou défauts des marchandises vendues, s'applique en tout état de cause.

Le Spelling ABC de Texas Instruments est garanti pièces et main-d'œuvre au premier acheteur pour une durée d'un an à partir de la date d'achat pour des conditions d'utilisation normales. Sont exclus de cette garantie tous dommages causés par une fuite éventuelle des piles.

La garantie est nulle si :

1. La machine a été endommagée par accident ou utilisation abusive, par négligence, par réparation impropre, ou tout autre cause ne trouvant pas son origine dans les pièces détachées ou leur assemblage;
2. Le numéro de série a été modifié ou effacé.

TEXAS INSTRUMENTS NE SAURAIT ETRE TENUE POUR RESPONSABLE DES PERTES DE JOUISSANCE CONSECUTIVES A UNE PANNE DE LA MACHINE ET/OU TOUT AUTRE DOMMAGE INDIRECT SUBI PAR L'ACHETEUR.

Pendant la période de garantie, la machine ou ses pièces défectueuses seront réparées, ajustées et/ou remplacées par une machine refabriquée d'une qualité équivalente, marquée ("RECONDITIONED" au choix du fabricant, gratuitement lorsque la machine aura été renvoyée à Texas Instruments franco de port et assurée, accompagnée d'une justification de la date d'achat.

TOUTE MACHINE RENVOYEE SANS JUSTIFICATION DE LA DATE D'ACHAT SERA REPAREE AU COÛT DE REPARATION EN VIGUEUR AU MOMENT DU RETOUR.

En cas de remplacement par une machine refabriquée, cette dernière bénéficiera de la poursuite de la garantie contractuelle initialement accordée au modèle acheté. Cette garantie contractuelle ne sera en aucun cas inférieure à 90 jours.

IMPORTANT : Avant d'effectuer toute expédition pour réparation, il est recommandé de relire avec soin dans ce manuel les instructions relatives au service et à l'expédition.

Garanzia di un anno

Il gioco didattico elettronico della Texas Instruments viene garantito al primo utilizzatore per il periodo di un (1) anno contro difetti di materiali o di fabbricazione "purché utilizzato e mantenuto in normali condizioni". Questa garanzia non copre danni causati dal deterioramento delle batterie. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA RIMANE ALTRETTANTO LIMITATA AL PERIODO DI UN ANNO DALL' EFFETTIVA DATA DI ACQUISTO.

La garanzia è inefficace se l'apparecchio risulta danneggiato a causa di incidenti o cattivo uso, negligenza, manutenzione inadeguata o per altra causa comunque non dovutà a difetti di materiali o di fabbricazione. LA TEXAS INSTRUMENTS NON RISPONDE DELLA IMPOSSIBILITA DI USO DEL-
L' APPARECCHIO O DI ALTRI COSTI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, DI ALTRE SPESE O DANNI SUBITI DALL' ACQUIRENTE.

Durante la summenzionata garanzia di un anno, l'apparecchio o le sue parti difettose sarranno -a discrezione della "Texas Instruments" - gratuitamente riparate, adattate e/o sostituite, con prodotto ricondizionato ("RECONDITIONED") di equivalente qualità, purchè l'apparecchio sia spedito - CON PACCO ASSICURATO ED IN PORTO FRANCO - UNITAMENTE ALLA PROVA DELLA DATA DI ACQUISTO -alla Texas Instruments Semiconduttori Italia SpA di Cittaducale (Rieti).

GLI APPARECCHI RESI PRIVI DELLA PROVA DELLA DATA DI ACQUISTO SARANNO RIPARATI SOLAMENTE CONTRO PAGAMENTO DELLA TARIFFA IN VIGORE AL MOMENTO DELLA RICEZIONE.

Nella ipotesi di sostituzione con prodotto ricondizionato, l'unità sostituita beneficerà del residuo periodo di garanzia del prodotto originario con un minimo di 90 giorni.

IMPORTANTE : Consigliamo rileggere le istruzioni di servizio e spedizione contenute nel presente libretto, prima di effettuare la spedizione del vostro apparecchio.

Een jaar garantie

Op het elektronische denkspel de Spelling ABC van Texas Instruments wordt garantie verstrekt AAN DE OORSPRONKELIJKE KOPER gedurende een periode van EEN JAAR INGAANDE OP DE OORSPRONKELIJKE AANKOOPDATUM -bij normaal gebruik en onderhoud - voor fabricage-en/of materiaalfouten.

Deze garantie omvat niet schade veroorzaakt door lekkende batterijen. Eventuele stilzwijgend overeengekomen garanties zijn ook in duur beperkt tot EEN JAAR GEREKEND VANAF DE OORSPRONKELIJKE AANKOOPDATUM. Deze garantie vervalt indien en nadat het apparaat is beschadigd door een ongeval of door onjuist gebruik of door onachtzaamheid, onzorgvuldig onderhoud of andere oorzaken niet zijnde fabricage-en/of materiaalfouten.

TEXAS INSTRUMENTS IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR DOOR DE KOPER GELEDEN VERLIES TENGEVOLGE VAN HET NIET KUNNEN GEBRUIKEN VAN HET APPARAAT OF VOOR ANDERE DOOR DE KOPER OPGELOPEN KOSTEN OF GELEDEN SCHADE, DIE HET GEVOLG ZIJN VAN OF VERBAND HOUDEN MET DE FABRICAGE-EN/OF MATERIAALFOUTEN.

Gedurende de garantieperiode zal het apparaat of zullen de defekte onderdelen daarvan worden gerepareerd, bijgesteld en/of vervangen door een apparaat van gelijkwaardige kwaliteit ("RECONDITIONED") - zijnde echter niet een nieuw apparaat, maar een gebruikt exemplaar, dat in het verleden defekt is geweest, maar dat is gerepareerd en, na een volledige controle, weer geschikt voor gebruik is bevonden - zonder kosten voor de koper, mits het apparaat, gefrankeerd en verzekerd, aan Texas Instruments wordt geretourneerd, met daarbij ingesloten het bewijs van de datum waarop het apparaat is gekocht. Apparaten, die zonder een dergelijk bewijs worden geretourneerd, zullen worden gerepareerd tegen de op dat moment geldende reparatietarieven.

Het staat ter keuze van de Fabrikant of het apparaat of de defekte onderdelen daarvan word(t)(en) gerepareerd of bijgesteld of vervangen door een ander exemplaar van gelijkwaardige kwaliteit, als hierboven bedoeld.

In het geval van vervanging van het oorspronkelijke apparaat door een exemplaar van gelijkwaardige kwaliteit, wordt de garantie, van toepassing op het oorspronkelijke apparaat, ten aanzien van het vervangende exemplaar voortgezet. Indien de resterende termijn van de garantie, te rekenen vanaf de datum van vervanging, minder dan 90 dagen beloopt, wordt hij automatisch tot 90 dagen verlengd. Indien de resterende termijn 90 dagen of meer beloopt, blijft de garantie gedurende deze termijn van kracht.

BELANGRIJK : Lees eerst goed de verzend- en service instrukties voordat U het apparaat voor reparatie opstuurt.

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

GB KEEP THE CARD ON THE REVERSE SIDE (PROOF-OF-PURCHASE DATE)

- IMPORTANT : The only applicable warranty conditions are those described in your Owner's Manual.

Please fill in the attached card and send it back to your closest Texas Instruments office. (See address on the back cover of your owner's manual).

F CONSERVEZ AVEC SOIN LA CARTE IMPRIMEE AU DOS (JUSTIFICATION DE LA DATE D'ACHAT)

- IMPORTANT : Les seules conditions de garantie applicable sont celles décrit dans votre manuel d'utilisation.

Veuillez remplir la carte ci-contre et la renvoyer au bureau le plus proche,de Texas Instruments (adresse sur le dos de la couverture de votre manuel d'utilisation).

D BEWAHREN SIE DIE RÜCKSEITIGE KARTE SORGFÄLTIG AUF. (NACHWEIS ÜBER DAS KAUFDATUM)

© 2010 Joerg Woerner

- WICHTIG : Es gelten nur die in Ihrer Gebrauchsanweisung abgedruckten Gewährleistungsbedingungen.

Bitte die anhängende Karte sorgfältig ausfüllen und sofort an die für Sie zuständige Texas Instruments Niederlassung absenden (adresse siehe Rückseite Bedienungsanleitung).

I CONSERVATE CON CURA LA SCHEDA STAMPATA SUL RETRO. (PROVA DELLA DATA DI ACQUISTO).

- IMPORTANTE : Le sole condizioni di garanzia valide sono quelle descritte sul vostro libretto d'istruzioni.

Preghiamo riempire la scheda allegata e spedirla al più vicino ufficio della Texas Instruments (indirizzo sul retro della copertina del manuale d'istruzione).

NL BEWAAR DE KAART AAN OMMEZIJDE ZORGVULDIG (BEWIJS VAN AANKOOPDATUM).

- BELANGRIJK : Van toepassing zijn uitsluitend de in uw gebruiksaanwijzing vermelde garantievoorwaarden.

Gelieve de aangehechte kaart, volledig ingevuld, op te zenden aan het voor u dichtstbijzijnde kantoor van Texas Instruments (zie addressen op achterzijde van uw gebruiksaanwijzing).

Service Centers

BELGIË-BELGIQUE
Mercure Centre
Rue de la Fusée/Raketstraat 100
(Parallèle av. Leopold III)
1130 Brussel/Bruxelles
Tel. (2) 720 80 00

CANADA
41 Shelley Road
Richmond Hill, Ontario
Tel. (416) 889 73 73

DANMARK
Marielundvej 46E
2730 Herlev
Tel. (02) 91 74 00

DEUTSCHLAND
Kepserstrasse 33
8050 - Freising
Tel. (08161) 801

ENGLAND
Manton Lane
Bedford, MK41 7PU
Tel. (0234) 67 466

ESPAÑA
Carretera Antigua a Barcelona
K. M. 23. 100
Apartado de Correos 98
Torrejon de Ardoz - Madrid
Tel. 675 53 00 - 675 53 50

FRANCE
B. P. 28
06021 - Nice Cedex
Tel. (93) 200101

ITALIA
Cassella Postale 1
02015 - Cittaducale
Tel. (746) 690 34/35/36

NEDERLAND
Postbus 43
Kolthofsingel 8
7600 AA Almelo
Tel. (05490) 63 967

NORGE
Kr. Augusts gt. 13
Oslo 1
Tel. (02) 20 60 40

ÖSTERREICH
Rennweg 17
1030 - Wien
Tel. (0222) 72 41 86

PORTUGAL
Dept ECD
R. Eng. Frederico Ulrich 2650
Moreira da Maia
4470 - Maia
Tel. (02) 9481003

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator

SCHWEIZ-SUISSE
Aargauerstrasse 250
CH 8048 - Zürich
Tel. (01) 64 34 55/56

SUOMI FINLAND
Elimäenkatu 14-16
P.L. 53
00511 Helsinki 51
Tel. (80) 701 31 33

SVERIGE
Norra Hamnvägen 3
Fack
10054 Stockholm 39
Tel. (08) 23 54 80

TEXAS INSTRUMENTS

0000.000-0697
© TEXAS INSTRUMENTS, 1979
M. Om. 715 C 159 LA