

## D Betriebsanleitung für Quartz-Kuckuckuhren

Bitte lesen Sie das Folgende sorgfältig durch bevor Sie die Uhr in Betrieb nehmen:

- Stellen Sie die Zeiger auf 12 Uhr.
- Öffnen Sie die Rückwand und legen Sie zwei (bei Musikuhren drei) „Baby“-Batterien ein. Achten Sie auf + und -.
- Hängen Sie die Uhr an die Wand und hängen Sie den Pendel ein.
- Drehen Sie den Minutenzeiger im Uhrzeigersinn bis die gewünschte Uhrzeit erreicht ist, dabei (wichtig!) den Kuckuck zu jeder vollen Stunde rufen lassen.
- Sollte die angezeigte Zeit mit dem Kuckuckruf nicht übereinstimmen, dann gehen Sie wie folgt vor: zum Beispiel: wenn der Kuckuck zweimal ruft, drehen Sie den Stundenzeiger von Hand auf II, wenn der Kuckuck neunmal ruft, drehen Sie den Stundenzeiger von Hand auf IX.
- Mit dem Druckknopf „Push“ können Sie den Kuckuckruf eine Stunde weiterschalten.
- An der rechten Seite der Uhr befindet sich ein Schalter für „laut“, „leise“ und „aus“.
- Auf dem Zifferblatt über der 12 ist ein Lichtsensor angebracht, der den Kuckuckruf in der Nacht automatisch ausschaltet.
- Wenn die Vogeltür sich nicht mehr öffnet oder nicht mehr schließt, oder wenn die Uhr zu langsam läuft, müssen die Batterien ersetzt werden.

## GB Operating instructions Quartz-Cuckoo-clocks

Please read the following carefully before handling your clock.

- Turn the minute hand clockwise till it points to 12 o'clock.
- Open the back cover and insert two (for clocks with music three) batteries type "Baby" as indicated in battery holder. Pay attention to + and -.
- Hang the clock on the wall and fix the pendulum.
- Turn the minute hand clockwise, round and round till the clock tells the correct time. Important: Let the cuckoo strike every full hour.
- Should the time the clock is showing not correspond with the number of cuckoo strikes please proceed as follows:  
Example: If the cuckoo strikes twice turn the hour hand to II.  
If the cuckoo strikes nine times turn the hour hand to IX.
- By pressing the button "Push" you can move the cuckoo call by one hour.
- At the right side of the clock you will find a switch for the sound: "max", "min", "off".
- There is a light sensor above the number XII on the dial, by which the cuckoo strike is switched off automatically during the night.
- The batteries must be exchanged if the bird's door does not open or close anymore or if the clock is slow.

## F Notice d'utilisation pour les coucous à quartz

Lire attentivement les instructions suivantes avant l'utilisation de l'horloge:

- Positionner les aiguilles sur 12.00 heures.
- Ouvrir l'arrière de l'horloge et y placer deux (pour coucous avec musique trois) piles type «Baby». Faire attention aux pôles + et -.
- Accrocher l'horloge sur le mur et y suspendre le pendule.
- Tourner l'aiguille des minutes dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'heure désirée, en prenant soin de s'arrêter à chaque heure pour laisser le coucou sonner.
- Si le chant du coucou ne correspond pas à l'heure indiquée, faire ce qui suit:  
Par exemple, si le coucou sonne deux fois, tourner l'aiguille des heures sur II.  
Si le coucou sonne neuf fois, tourner l'aiguille des heures sur IX.

- Avec le bouton «Push» vous pouvez avancer le chant du coucou par une heure.
- Sur le côté droit de l'horloge se trouve un interrupteur pour le son «fort», «faible» ou «éteint».
- Il y a sur le cadran au dessus du chiffre des 12 heures une cellule photoélectrique qui permet d'éteindre automatiquement le chant du coucou pendant la nuit.
- Lorsque la porte de l'oiseau ne s'ouvre ou ne se ferme plus ou lorsque l'horloge retarde il faut remplacer les piles.

## I Istruzioni per la messa in funzione del cucù con movimento al quarzo

- Posizionare le lancette sul 12.
- Togliere lo schienale ed inserire due (per le musiche tre) batterie tipo «Baby», facendo attenzione alla polarità + -.
- Appendere l'orologio alla parete ed agganciare il pendolo.
- Mettere in punto l'orologio girando le lancette dei minuti in senso orario.  
E' importante fermarsi ogni volta che la lancetta dei minuti passa sul 12 ed attendere che il cucù canti e dopo batta i colpi dell'ora.
- In caso l'orologio batta i colpi non corrispondenti all'ora (es. batte 2 colpi e le lancette segnano le nove), per rimetterlo in fase è sufficiente spingere la lancetta delle ore sul due.
- Premendo il bottone «Push» è possibile fare suonare il Kuckuck un ora di più.
- L'intensità del suono è regolabile con il potenziometro che si trova sul lato destro dell'orologio.
- Un sensore alla luce posto sopra al 12 ferma automaticamente la suoneria in assenza di luce.
- Le batterie debbono essere cambiati quando la porta del uccello non si apre e nemmeno si chiude.

## E Instrucciones para la puesta en marcha de reloj de cuco con máquina de cuarzo

Antes de poner en funcionamiento el reloj, le rogamos, lean atentamente las instrucciones.

- Sitúe las manillas a las doce.
- Retire la tapa trasera y coloque dos (en caso de reloj de música tres) pilas tipo «Baby» respetando la situación de los polos positivo (+) y negativo (-) respectivamente.
- Cuelgue el reloj y enganche el péndulo.
- Gire las manillas en sentido horario hasta marcar la hora deseada, dejando que el cuco toque cada hora.
- Si no coincide la hora que indican las manillas con las horas que canta el cuco, hágalo coincidir de la manera siguiente:  
Si el reloj marca las tres, pero el cuco solo ha cantado dos veces, gire solamente la manilla horaria hasta las dos, en sentido inverso.  
Si el reloj marca las cinco, pero el cuco ha cantado seis veces, gire solamente la manilla horaria, hasta las seis en sentido horario.
- El cuco coloca una hora delante con el botón «Push».
- En el lateral derecho del reloj, se encuentra un potenciómetro para poder regular el volumen, o anular la soneria.
- Sobre el número XII de la esfera, está situado un sensor que para automáticamente la soneria cuando la habitación se encuentra a oscuras.
- Cuando ya no se abre o cierra la puerta del pajarito o cuando va el reloj retrasado el reloj hay que reemplazar las pilas.

