

La Loco-souris 1 de Roco



- A - Touche éclairage
- B - Régulateur de vitesse
- C - Voyant rouge de surveillance
- D – Touche « Sifflet »
- E – Touche « Arrêt d'urgence »
- F – Bouton sélection des locomotives

L'exploitation du réseau en commande numérique

1. Comment appeler une locomotive

Positionner le bouton sélectionneur des locomotives (détail F de la photo) au numéro de la loco à appeler.

2. Comment piloter la locomotive

Par le grand bouton central de ta loco-souris (voir détail B de la photo) tu règles la vitesse et la direction de la locomotive appelée. Donc, dès que tu tournes ce bouton à droite, ta locomotive doit partir vers la droite. Et aussitôt que tu remets le bouton en position neutre (indicateur au milieu), la locomotive s'arrête. Si tu tournes maintenant le bouton à gauche, ta locomotive partira à gauche. Possible que par hasard la locomotive démarre à gauche lorsque tu tournes le bouton à droite, et vice-versa. Il faut tout simplement enlever la locomotive de la voie, la retourner et la remettre sur les rails. Maintenant la direction de ta loco-souris et de ta locomotive sont parfaitement synchronisés.

Tiens as-tu remarqué que ta locomotive ne réagit pas immédiatement à tes commandes mais avec un petit retard ? Eh oui, une locomotive réelle le fait également ! Vu leurs masses importantes les locomotives ne peuvent s'arrêter instantanément ! La simulation électronique de l'inertie de ton réseau rend, ainsi, encore plus réaliste le jeu au train miniature.

3. Allumer et éteindre les feux de la locomotive

Par la touche gauche de ta loco-souris (détail A de la photo) tu peux allumer ou éteindre à chaque instant les feux de la locomotive actuellement appelée par le bouton sélectionneur. Une fois allumés les feux sont constant quelle que soit la vitesse de la rame. Ils restent allumés même à l'arrêt

4. Commander le sifflet de la locomotive

Par la touche droite de la loco-souris (voir détail D de la photo) tu peux actionner le haut-parleur qui reproduit le sifflet de la locomotive. Chaque fois que tu actionnes ce bouton, le sifflet se fait entendre pendant 1seconde environ. D'ailleurs ce « sifflet » fonctionne indépendamment de la vitesse de la locomotive, donc aussi à l'arrêt du convoi. Bien sur, cela ne marche que lorsque tu as appelé, par le bouton sélectionneur, une machine munie d'un haut-parleur avec fonction « sifflet » - voir aussi le paragraphe 1 « comment appeler une locomotive ».

5. Comment intégrer d'autres locomotives

Si tu possèdes d'autres locomotives à décodeur, tu peux les faire circuler en même et simultanément avec ta première machine. En positionnant le bouton sélectionneur sur le numéro de la machine en question tu appelles la locomotive demandée et puis tu démarres tout simplement celle-ci. La machine que tu as commandée avant d'appeler l'autre, continue sa marche et maintient exactement sa vitesse et sa direction jusqu'à ce que tu l'appelles de nouveau pour lui passer un autre ordre.

6. Une deuxième Loco-souris

Si tu branches une deuxième loco-souris (réf. 10750) à ton unité centrale tu peux faire participer au jeu l'un ou l'autre de tes copains. Chacun est ensuite son propre

mécanicien et tout ce que tu viens de lire jusqu'ici vaut aussi pour la deuxième loco-souris et même pour une troisième et une quatrième. Une seule exception est cependant à respecter : Si tu pilotes la locomotive n° 3 par exemple (le bouton sélecteur sur 3) ton partenaire ne peut pas appeler à son tour cette machine. Dès qu'il place le bouton sélecteur de la locomotive sur 3 et essaie de passer un ordre à la machine (en actionnant la touche « Lumière » ou « Sifflet » ou en tournant son bouton central de vitesse et de direction), la machine n'accepte pas son ordre mais fait éteindre le voyant rouge de la loco-souris. La machine est inaccessible pour lui autant que tu n'appelles pas, à son tour, une autre locomotive.

D'ailleurs, l'adaptateur réf. 10755 permet de raccorder une troisième et une quatrième loco-souris à l'unité centrale ainsi d'autres personnes pourront également participer au jeu.

7. Comment passer une locomotive d'une Loco-souris à l'autre

Lorsqu'il y a plusieurs loco-souris raccordées à l'unité centrale, on peut appeler pas sa loco-souris une machine en marche dès quelle n'est plus commandée par une autre. A ces fins tu positionnes le bouton sélecteur de ta loco-souris sur le numéro de la locomotive que tu veux appeler.

Mais attention : la machine ne t'appartient qu'au moment où tu lui a passé ton premier ordre (en actionnant soit un des 2 boutons, soit le régulateur de vitesse) et que la machine l'a acceptée. Tant que tu n'as pas passé un ordre à la machine et tant qu'elle ne l'a pas acceptée, elle n'est pas « titulaire » de la loco-souris. Par conséquent, chaque autre partenaire peut l'appeler à son tour et la « titulariser » pas sa loco-souris.

8. L'arrêt d'urgence

Si la situation impose un arrêt d'urgence immédiat, tu actionne la touche centrale placée au milieu du grand bouton régulateur (voir détail E de la photo).

Par cette touche tu fais disjoncter l'unité centrale qui coupe ainsi le courant au réseau. Sur toutes les loco-souris raccordées à l'unité centrale le voyant rouge (voir détail C de la photo) commence à clignoter pour indiquer que l'arrêt d'urgence a été déclenché. En pressant encore une fois cette touche tu peux réenclencher l'unité centrale.

Attention : lorsqu'on fait disjoncter l'unité par la touche « arrêt d'urgence » (ou lorsque elle a disjoncté à cause d'un court-circuit), il faut laisser passer quelques secondes avant d'essayer de réenclencher l'unité centrale. Il faut éviter de vouloir réenclencher l'unité centrale par plusieurs loco-souris à la fois lorsqu'il y en a plusieurs de raccordées.

Dès que l'unité centrale a réenclenchée, les voyants rouges s'éclairent en permanence de nouveau et affichent ainsi que le jeu peut continuer.

9. Que faire en cas de court-circuit ?

En cas d'une surcharge de l'unité centrale et de son transfo ou d'un court-circuit au réseau, l'unité centrale disjoncte automatiquement. Le voyant rouge de ta loco-souris (voir détail C de la photo) commence alors à clignoter. Une fois la cause du court-circuit ou de la surcharge supprimée, tu peux réenclencher l'unité centrale en actionnant la touche « arrêt d'urgence ».

10. Comment programmer les locomotives

Lorsque tu as équipé des locos avec un décodeur, tu peux les programmer tout simplement par ta loco-souris et leur attribuer une adresse de ton choix entre 1 et 8. Cela se fait comme suit :

1. Enlève toutes les locomotives sauf celle que tu veux programmer.
2. Retire la fiche du transformateur de la prise secteur et attend jusqu'à ce que le voyant rouge (voir détail C de la photo) de ta loco-souris se soit éteint complètement.
3. Déconnecte toutes les loco-souris de l'unité centrale sauf celle par laquelle tu veux programmer ta machine.
4. Place sur cette loco-souris le régulateur en position neutre (au centre).
5. Positionne le bouton sélecteur (détail F de la photo) sur le numéro que tu veux attribuer à la locomotive à programmer.
6. Presse la touche « Arrêt d'urgence » et maintiens-la pressée.
7. Branche maintenant la prise du transfo au secteur pour ainsi réalimenter l'unité centrale en courant.
8. Le voyant de ta loco-souris commence à clignoter. Maintiens toujours pressée la touche « Arrêt d'urgence » et presse maintenant l'une des deux touches « fonctions secondaires » (soit « sifflet », soit « éclairage »). Cette commande lance la programmation du décodeur. La locomotive répond en faisant un petit bond en avant pour signaler ainsi qu'elle a bien reçu l'ordre de programmation et que la programmation elle-même s'est bien passée. Maintenant il faut lâcher le bouton « Arrêt d'urgence ».
9. Actionne de nouveau la touche « Arrêt d'urgence ». Le voyant rouge de la loco-souris s'allume de nouveau en permanence. Dés maintenant tu peux conduire ta locomotive en l'appelant par le nouveau numéro que tu as programmé sur ta locomotive.