



KOSMOS MALABARES



# MANUAL DEL USUARIO PARA

---

ARTICULOS PARA MALABARES  
CON TECNOLOGIA

**JS2**  
JUGGLING  
SYNCHRONIZATION  
SYSTEM



# MANUAL DEL USUARIO

Muchas gracias por haber adquirido nuestro producto.

Por favor lea detenidamente este sencillo manual para obtener así un total provecho y cuidado de los artículos Kosmos Malabares con luz programables con imán.

Este manual es una guía de uso general válida para todos los productos de *Kosmos Malabares* con luz programables con imán compatibles con el sistema JS<sup>2</sup> y memorización de dos programas. Aquí encontrará toda la información necesaria sobre nuestros productos.

Nuestros productos con luz son el resultado de muchos años de experiencia que nos han permitido optimizar ciertas características de uso y calidad. Aspiramos a seguir creciendo y mejorando junto a usted, por ello no dude en comunicarse con nosotros para manifestarnos su inquietud visitándonos en [www.kosmosmalabares.com.ar](http://www.kosmosmalabares.com.ar).

## INDICE

### INTRODUCCION

Magnetic programming	3
Touch sensor	4
Juggling Synchronization system ( JS <sup>2</sup> )	4
Dual program	5

### CARACTERISTICAS GENERALES

Novedades	6
Encender y apagar	6
Cambiar un programa	7
Elegir un color	8
Grabar el programa deseado	8
Activar la memoria del segundo programa	8
Esquema general de programación	8
Usando JS <sup>2</sup>	10
Configurando JS <sup>2</sup> en modos <i>OFF</i> , <i>MAESTRO</i> , <i>ESCLAVO</i>	11
Cargar la batería	11
Reset del sistema	12
Tabla de programas	13

### MAS

Cuidando su artículo de luz	15
Garantía	15
Respuestas a la preguntas más frecuentes	16

# INTRODUCCION



## Magnetic programming®

Este novedoso sistema de operación y programación de artículos de malabares con luz por medio de un imán ha sido desarrollado por Kosmos Malabares en 2006. Desde entonces ha cambiado el estándar en estos juguetes simplificando su uso y aumentando su robustez.

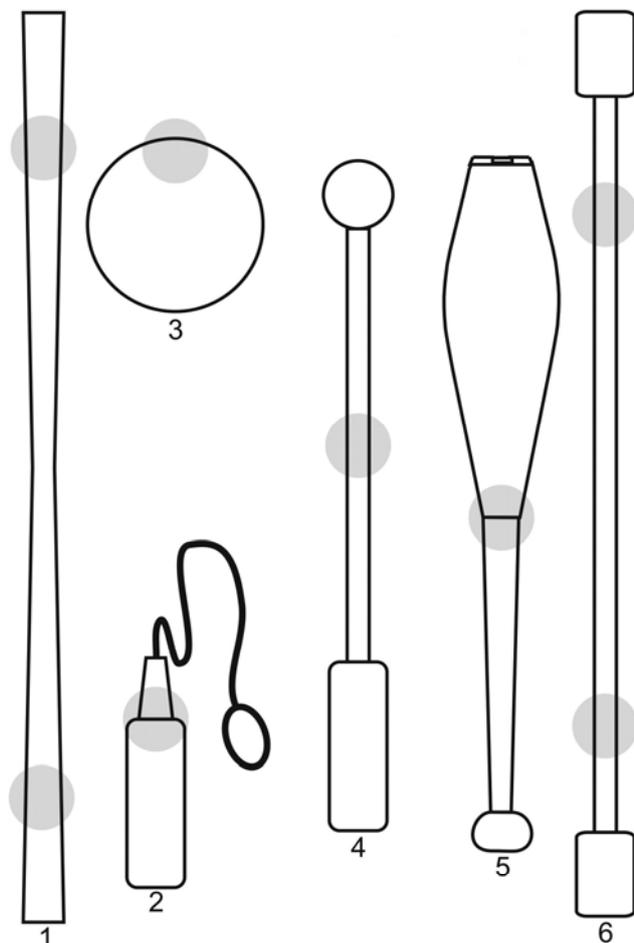
El funcionamiento es muy sencillo, al deslizar un imán cerca de la zona sensible, el producto lo detectará y encenderá un flash rojo de 1 segundo. Esto se llama *toque corto*. Si en cambio acercamos el imán y lo dejamos en la zona sensible hasta que el flash rojo se apague estaremos efectuando un *toque largo*.

Con la combinación de toques cortos y largos podremos programar todas las virtudes del producto, elegir colores y mucho más. Lea la sección de "Características generales " para más información.

Todos los productos Kosmos Malabares se entregan con un imán de regalo. El imán entregado no es especial. Si este imán se pierde, puede utilizar *cualquier imán* de mediana potencia.

Ubicación de la zona sensible:

Vea el esquema siguiente para conocer dónde se encuentra la zona sensible al imán en cada producto.



- 1.- Golo
- 2.- Swing
- 3.- Pelota
- 4.- Antorcha de Swing
- 5.- Clava
- 6.- Bastón

La tecnología Touch Sensor® disponible en toda la gama de productos JS2 incorpora un novedoso detector de tacto que se activa al golpear ligeramente con la mano el producto mientras se malabarea. Esto permite que en algunos programas se pueda sincronizar el juego de luz con la dinámica del malabar. Dependiendo del programa seleccionado Touch Sensor cambiará el color del producto, o iniciará una nueva secuencia o emitirá un flash del color deseado.

Para información más detallada acerca de cuáles programas incluyen Touch Sensor y cómo funciona en cada uno de ellos, lea la "Tabla de programas".

# JS2

## Juggling Synchronization System®

Esta tecnología exclusiva de Kosmos Malabares también denominada por sus siglas **JS<sup>2</sup>**, introduce al juego del malabar en la nueva era de la comunicación. La misma es el resultado del esfuerzo y la aplicación de la última tecnología para que Usted solo se preocupe de lo más entretenido, jugar.

Cada producto incorpora un novedoso módulo de comunicación **JS<sup>2</sup>** que emite y recibe información desde y hacia otros productos de la misma familia realizando una sincronización de datos. Este intercambio de información sincroniza todos los productos que están cercanos entre sí. La sincronización es completa, es decir que dependiendo del programa que se está visualizando, **JS<sup>2</sup>** es capaz de sincronizar el color, la velocidad, el programa, la secuencia y hasta grabarlos en los otros productos respetando si corresponde a la memoria 1 o 2 (ver *Dual Program*).

El rango de alcance de **JS<sup>2</sup>** es combinado. La sincronización efectiva se realiza cuando los productos están a una distancia menor a 30cm aprox. Sin embargo una vez sincronizados el sistema continúa actuando a mayores distancias para mantener la simultaneidad entre los productos sincronizados haciendo que enciendan a la misma velocidad, lo que brinda aún más libertad en el uso. Para dar un ejemplo, puede iniciarse una presentación en un programa diferente y luego acercar las clavas entre sí y sincronizarlas. Una vez que se han sincronizado permanecerán destellando o cambiando de color en forma simultánea.

El uso de **JS<sup>2</sup>** entre productos de la misma familia es indistinto al tipo. Es decir que funcionará de igual manera sin importar si sincroniza una clava con un devil stick o un bastón. No hay limitaciones en cuanto a la cantidad de productos que pueden ser sincronizados. Puede ser configurado en 3 modos diferentes (apagado, maestro, esclavo)

**JS<sup>2</sup>** no requiere de ningún accesorio externo para funcionar. Únicamente se requiere de un imán para encender y programar el producto en el modo deseado (ver *Magnetic Programming*).

**JS<sup>2</sup>** no aumenta significativamente el consumo de energía. Gracias a la incorporación de tecnología de bajo consumo, este novedoso sistema no ocasionará una disminución en el tiempo de duración de la batería.

Su funcionamiento se basa en usar la misma luz que ilumina el producto modulada a una frecuencia mayor, que la hace invisible a ojo humano. Este tipo de transmisión es ecológica, no emite señales nocivas ni interfiere con productos de radio.

**JS<sup>2</sup>** Tiene 3 modos de operación.

- **APAGADO.** El producto desactiva el módulo **JS<sup>2</sup>**. No se emite ni recibe información. El producto queda totalmente desconectado al ser apagado con el imán. Utilice este modo si está utilizando sus productos junto a otra persona con juguetes similares y no desee sincronizarse. Recomendamos también este modo para transportar sus productos con mayor seguridad.
- Encendido en modo **MAESTRO**. Otros productos en modo **ESCLAVO** dentro del radio de 30cm se sincronizarán con este copiando el programa actual y almacenándolo en la misma memoria que el **MAESTRO** (ver *Dual Program*). Al apagarse con el imán permanecerá 30 minutos en modo de bajo consumo (*stand-by*). Si se le acerca otro producto **MAESTRO** encendido dentro del radio de 30cm en ese período el producto encenderá. Pasados los 30 minutos el producto se apaga definitivamente. Si hay otros productos cercanos en el momento de apagarse con el imán, estos también se apagarán
- Encendido en modo **ESCLAVO**. El producto enciende en el programa grabado. Al acercarse a menos de 30cm de un producto **MAESTRO** se sincronizará con este y grabará el nuevo programa en la misma memoria que el **MAESTRO**. Al apagarse quedará 30 minutos en modo de bajo consumo (*stand by*). Si se le acerca un producto **MAESTRO** cuando esta en modo *stand by* se encenderá automáticamente.

#### ACLARACIONES

En los programas que incorporan Touch Sensor que muestran un color al azar en cada toque, la sincronización se hará parcial. Es decir que todos los productos encenderán del mismo color cuando estén cerca pero una vez alejados, cada uno generará sus propios colores al azar luego de cada golpe.

Para el caso de artículos que se compongan de 2 o más partes como el bastón desarmable, es necesario que configure una mitad en modo **MAESTRO** y la otra en modo **ESCLAVO** para que encienda en forma sincronizada. También puede optar por configurar las dos mitades como **ESCLAVO** para sincronizar el bastón con un segundo bastón u otro producto de la familia **JS<sup>2</sup>**. Solo 1 **MAESTRO** a la vez debe usarse.

Si dos **MAESTROS** se juntan, no se sincronizarán.

Cualquier producto puede ser configurado como **JS<sup>2</sup>** **APAGADO**, **MAESTRO** o **ESCLAVO** (vea *JS<sup>2</sup> en modos...*)

#### Dual program®



La mayor exigencia de los shows modernos en cuanto a cantidad de colores, programas y diversidad de combinaciones nos impulsó al uso de microprocesadores con más memoria, capaces de memorizar hasta 2 programas en un mismo juguete. La ventaja de este sistema es que brinda la posibilidad de seleccionar previamente dos programas. Cada programa elige su propia combinación de colores y secuencias, siendo totalmente independiente uno del otro. Una vez en escena, al encender el producto se visualiza el programa que se grabó primero. Con un simple toque corto de imán cambiaremos al segundo sin necesidad de tener que entrar al modo programación.

Dual program® permite duplicar las posibilidades de programación en un mismo producto.

Nota: la memorización del segundo programa puede utilizarse o no a voluntad del usuario. En caso de no utilizarse la segunda memoria queda deshabilitada.

# CARACTERISTICAS GENERALES

---

## Novedades:

Las siguientes novedades corresponden a todos los productos de la familia JS2

- Sistema Magnetic programming.
- Tecnología Touch sensor
- Baterías de NiMh, livianas y mínimo efecto memoria
- Entre 3 y 6 HORAS de funcionamiento continuo garantizado (según el programa).
- Diseño totalmente resistente a golpes.
- Tecnología LED RGB
- 42 colores brillantes y libremente seleccionables. Más de 1500 combinaciones posibles
- Numerosos programas multicolor, pensados para escenas dinámicas de malabares y modalidad swing.
- Modo DEMO que muestra todos los modos automáticamente.
- Memorización de hasta 2 programas de funcionamiento.
- Módulo de sincronización **JS<sup>2</sup>**

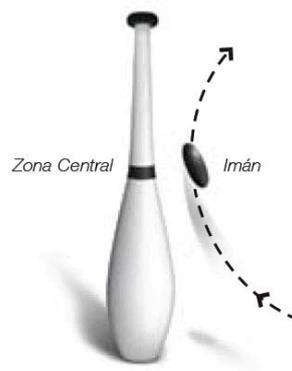
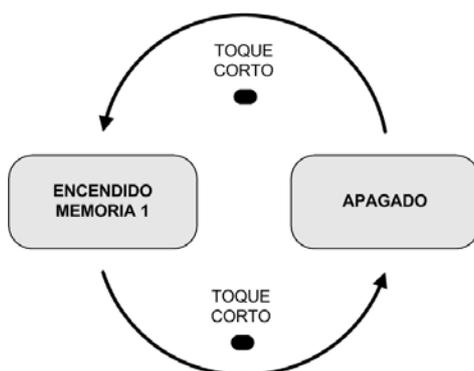
## Encender y apagar

Los productos compatibles con *Dual Program* (doble memoria de programa) permiten memorizar hasta dos programas cualesquiera dando la posibilidad de grabar únicamente uno o los dos programas.

### Operación con 1 programa memorizado

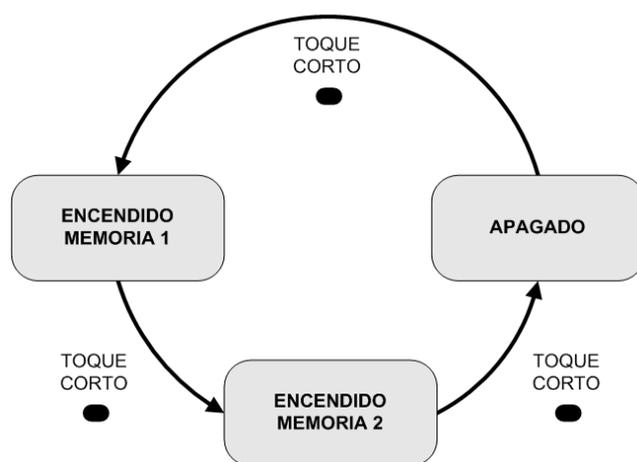
**1)** Encienda el artículo deslizando una vez el imán por la zona sensible (ver *Magnetic Programming*). El artículo se encenderá siempre en el programa grabado en la memoria 1.

**2)** Apáguelo deslizando nuevamente el imán por la zona sensible. El programa de la memoria 2 no se visualiza porque está deshabilitado.



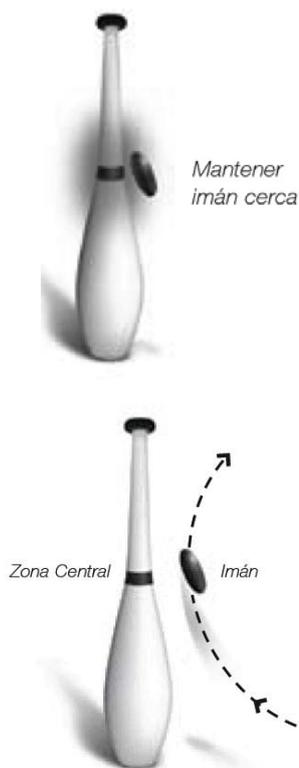
## Operación con 2 programas memorizados

- 1) Encienda el artículo deslizando una vez el imán por la zona sensible (ver *Magnetic Programming*). El artículo se encenderá en el programa grabado en la memoria 1.
- 2) Active el programa grabado en la memoria 2 deslizando otra vez el imán por la zona sensible.
- 3) Apáguelo deslizando nuevamente el imán por la zona sensible.



Para evitar el encendido NO intencional, guarde o transporte el imán lejos de la zona sensible del producto.

## Cambiar el programa



- 1) Encienda el artículo.
- 2) Active el menú de configuración *JS<sup>2</sup>* manteniendo el imán cerca de la zona sensible hasta que la luz roja se apague. Ya apagada, aleje el imán y el producto entrará en *menú configuración JS<sup>2</sup>*.
- 3) Si no desea alterar la configuración de *JS<sup>2</sup>* actual repita el paso 2 manteniendo el imán hasta que la luz roja se apague nuevamente. Retire el imán una vez apagada la luz.
- 4) Una barra de tiempo roja de 5 segundos de duración recorrerá el producto. Haga un *toque corto* antes de que la barra llegue a su fin para activar el *menú de programa*.
- 5) Cambie el programa activo por medio de toques cortos, luego de cada toque corto se activará el programa siguiente (ver *tabla de programas*).

## Elegir un color

Los programas 1 y 5 (ver *lista de programas*) permiten seleccionar el *color1* y *color2* respectivamente. Esos colores personalizados serán utilizados en otros programas, solos, con flashes, combinados u otros novedosos efectos. Esto multiplica las posibles combinaciones de efectos a más de 1500.

Para elegir el color, deje que la secuencia de 42 colores circule. Realice un toque corto cuando la secuencia este mostrando el color que desea seleccionar.

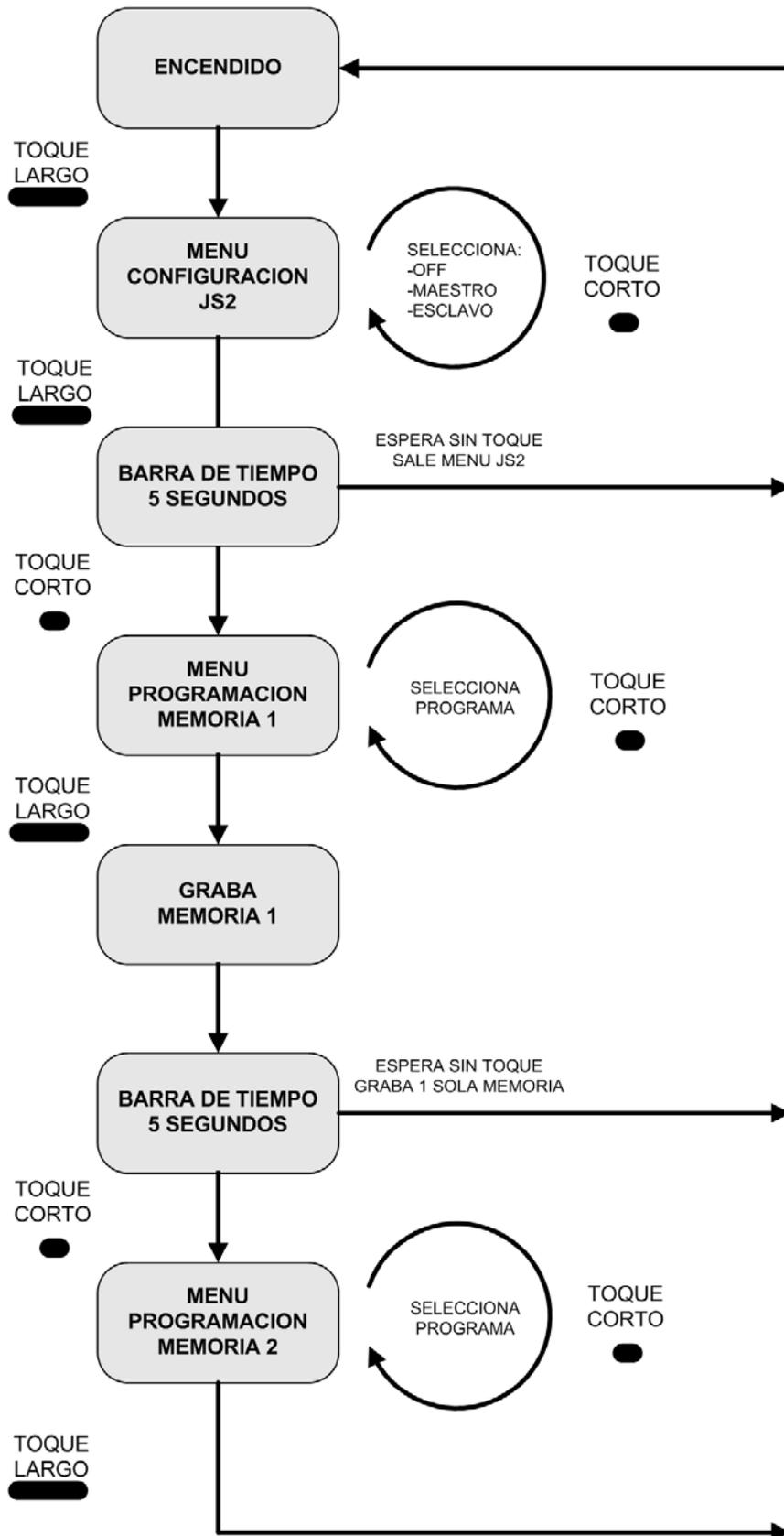
## Grabar el programa deseado

Una vez encontrado el programa deseado debe grabarlo en la *memoria 1* (ver también *Dual Program*) dejando el imán en la zona sensible hasta que se apague la luz. Al retirar el imán nuevamente el producto mostrará una barra de tiempo de 5 segundos color rojo. Si esperamos que la barra de tiempo alcance el final, la opción para grabar un segundo programa quedará deshabilitada y la operación será de 1 programa memorizado.

## Activar la memoria del segundo programa.

Luego de grabar el primer programa, al retirar el imán se activa la barra de tiempo de 5 segundos. Si deslizamos el imán por la parte sensible antes de que la barra llegue a su fin entraremos en el modo de programación para la *memoria 2*. Seleccione el programa deseado (ver *tabla de programas*) deslizando el imán de igual manera que en la *memoria 1* y grábelo en la *memoria 2* manteniendo el imán hasta que la luz roja se apague. La operación corresponde ahora a lo descrito en 2 programas memorizados.

## Esquema general de programación.



### Nota:

- No es posible apagar el producto mientras el modo de programación está activado.
- La lista de programas disponibles es circular, es decir que luego de visualizarse el último programa se vuelve al primero.

## Usando JS<sup>2</sup>

Esta tecnología permite sincronizar dos o más productos de manera que todos enciendan en el mismo color, o igual secuencia, frecuencia de destello, etc. Básicamente todos los productos configurados como ESCLAVO copiarán al configurado como MAESTRO cuando se encuentren a menos de 50cm de distancia. Para conocer más a cerca de cómo funciona vea la sección *Juggling Synchronization System* al principio de este manual.

Todos los productos de la familia JS<sup>2</sup> pueden ser configurados para operar en cualquiera de los 3 diferentes modos.

- **APAGADO.** El producto desactiva el módulo JS<sup>2</sup>. No se emite ni recibe información. El producto queda totalmente desconectado al ser apagado con el imán. Utilice este modo si está utilizando sus productos junto a otra persona con juguetes similares y no desee sincronizarse. Recomendamos también este modo para transportar sus productos con mayor seguridad.
- Encendido en modo **MAESTRO.** Otros productos en modo ESCLAVO dentro del radio de 30cm se sincronizarán con este copiando el programa actual y almacenándolo en la misma memoria que el MAESTRO (ver *Dual Program*). Al apagarse con el imán permanecerá 30 minutos en modo de bajo consumo (*stand-by*). Si se le acerca otro producto MAESTRO encendido dentro del radio de 30cm en ese período el producto encenderá. Pasados los 30 minutos el producto se apaga definitivamente. Si hay otros productos cercanos en el momento de apagarse con el imán, estos también se apagarán
- Encendido en modo **ESCLAVO.** El producto enciende en el programa grabado. Al acercarse a menos de 30cm de un producto MAESTRO se sincronizará con este y grabará el nuevo programa en la misma memoria que el MAESTRO. Al apagarse quedará 30 minutos en modo de bajo consumo (*stand by*). Si se le acerca un producto MAESTRO cuando esta en modo *stand by* se encenderá automáticamente.

### ACLARACIONES

En los programas que incorporan Touch Sensor que muestran un color al azar en cada toque, la sincronización se hará parcial. Es decir que todos los productos encenderán del mismo color cuando estén cerca pero una vez alejados, cada uno generará sus propios colores al azar luego de cada golpe.

Para el caso de artículos que se compongan de 2 o más partes como el bastón *Equinox*, es necesario que configure una mitad en modo MAESTRO y la otra en modo ESCLAVO para que encienda en forma sincronizada. También puede optar por configurar las dos mitades como ESCLAVO para sincronizar el bastón con un segundo bastón u otro producto de la familia JS<sup>2</sup>. Solo 1 MAESTRO a la vez debe usarse.

Se obtiene mayor beneficio de esta tecnología configurando uno o dos productos como MAESTRO y el resto como ESCLAVO. Considere las siguientes recomendaciones:

Si dos MAESTROS se juntan, no se sincronizarán entre ellos. Si utiliza dos o más productos en maestro no los junte al momento de sincronizar otros dispositivos ESCLAVO ya que solo uno de ellos sincronizará al resto.

Pueden configurarse dos o más productos como MAESTRO y usar uno a la vez para cambiar la configuración de todo el resto de los juguetes. De esta manera cuando todos los juguetes ESCLAVO se acercan a uno de los MAESTROS lo copiarán y en otro momento del show pueden

copiar al segundo MAESTRO o al tercero cambiando todos a la vez por la nueva programación.

## Configurando JS2 en modos APAGADO, MAESTRO, ESCLAVO

Para cambiar la configuración o comprobar el modo operativo actual debe ingresar al Menú de configuración **JS<sup>2</sup>** (ver “*cambiar el programa*” y “*Esquema general de programación*”)

Con el producto encendido en cualquier memoria (ver *Dual Program*) realice un toque largo con el imán hasta que la luz roja se apague. Aleje el imán y estará en el menú de configuración **JS<sup>2</sup>**. Se mostrará el estado actual del módulo **JS<sup>2</sup>** representado con luces rojas de la siguiente forma:

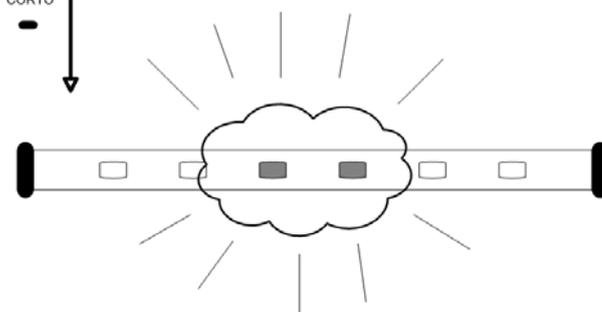
- **ESCLAVO**, se muestra una animación de luces que nacen en los extremos y se desplazan hacia el centro (simboliza recepción)



- **MAESTRO**, se muestra una animación de luces que nacen en el centro y se desplazan hacia los extremos (simboliza transmisión).



- **APAGADO**, caracterizado por dos luces rojas centrales encendidas en forma estática. (no transmite ni recibe)



Una vez en este menú podemos modificar la configuración mediante toques cortos. EL estado cambiará secuencialmente entre **APAGADO**→ **ESCLAVO**→ **MAESTRO**→ **APAGADO...** sucesivamente.

Podemos ingresar a este menú solamente para verificar el estado actual y salir del mismo sin alterar la configuración **JS<sup>2</sup>**. El producto volverá al programa que estaba visualizando sin alterarlo.

Para aceptar la configuración actual de JS2 y salir del menú configuración JS2 Realice un toque largo (ver "*Cambiar el programa*").

## Cargar la batería

A medida que la batería se vaya agotando, la luz irá perdiendo intensidad. Si la carga de la batería alcanza un nivel muy bajo, encenderá un flash rojo y luego el circuito de protección de la batería apagará el artículo automáticamente. En este caso no es posible reencenderlo hasta no efectuar una carga.

Puede realizar una carga completa cuando el brillo sea bajo. La duración aproximada de la carga se encuentra en la tabla de programas.

Las baterías pueden cargarse con cualquiera de los multicargadores disponibles en Kosmos Malabares:

- Multicargador de 220VCA/12VDC.
- Multicargador viajero multivoltaje 110~240VCA/12VDC
- Repartidor de carga 12V / cargador para automóvil

También puede utilizar cualquier fuente de alimentación adquirida en una casa de artículos electrónicos, ya que hemos incluido el circuito de carga y protección de la batería dentro de cada producto. De esta manera, en caso de extravío o rotura del cargador puede reemplazarse fácilmente por cualquiera que posea las siguientes características:

- Tensión de salida: 12 a 18VDC / 300mA mínimo
- Tipo de conector: plug hueco 2,1mm
- Polaridad: +  - (protección de polaridad inversa en todos los productos)

## ¿Cómo cargar la batería?

Para cargar el producto debe enchufar indistintamente alguna de las salidas del multicargador al conector del producto situado en la parte inferior. En los productos compuestos por dos o varias partes como el bastón de luz *Equinox*, se debe cargar ambas partes.

Si el producto está encendido antes de conectarlo, se apagará al recibir carga. Esto permite verificar que la batería se está cargando correctamente. Si hubiera algún defecto en el cargador, el producto no se apagará.

El tiempo de carga completa es de 14 horas. Pueden hacerse cargas parciales (ejemplo cargar 7 horas, usar 1 hora y cargar nuevamente 7 horas).

No se logrará mayor autonomía dejando la batería en carga por más tiempo que el especificado.

Los Productos Kosmos Malabares poseen un circuito de protección que evita que la batería se dañe en caso de olvidar el artículo conectado.

Es posible la carga simultánea de productos de luz Kosmos Malabares de diferentes modelos conectados a un mismo cargador.

## Reset del sistema:

En caso de cualquier anomalía en el funcionamiento, puede reiniciar el sistema. Para ello simplemente realice una carga y el sistema se reiniciará.

## Tabla de programas JS<sup>2</sup> - Versión 2014

Descripción de los distintos modos de funcionamiento

\* Modos 1 y 5 permiten además elegir los colores utilizados en los programas restantes (COLOR 1 y 2)

TS El programa señalado activa el sistema *Touch Sensor*

MODO	DESCRIPCIÓN	DURACIÓN BATERIA
1 *	<b>Arcoiris multicolor, lento</b> Al salir memoriza el último color, permitiendo elegir cualquiera de entre los 42 (COLOR 1)	Normal
2	<b>Color 1 fijo</b> Mantiene el último color al salir del modo 1. Al grabar este programa el color queda almacenado.	Normal
3	<b>Color 1 + FLASH medio</b> Mantiene el último color al salir del modo 1 (COLOR 1) con un flash medio.	Alta
4	<b>Color 1 + FLASH rápido</b> Mantiene el último color al salir del modo 1 (COLOR 1) con un flash rápido.	Alta
5 *	<b>Arcoiris multicolor, lento. Elige segundo color</b> Al salir memoriza el último color, permitiendo elegir cualquiera de entre los 42 y lo guarda como COLOR 2	Normal
6	<b>Arcoiris multicolor recorre entre COLOR 1 y COLOR 2</b> Recorre el arcoiris únicamente entre los colores COLOR 1 y COLOR 2	Normal
7	<b>Secuencia Color 1 + Color 2 velocidad media</b> Muestra los dos colores elegidos alternándolos a velocidad media. Hay 1500 combinaciones de color posibles.	Alta
8	<b>Secuencia Color 1 + Color 2 velocidad rápida</b> Muestra los dos colores elegidos alternándolos a velocidad rápida. Hay 1500 combinaciones de color posibles.	Alta
9	<b>Arcoiris de 42 colores + ESTROBO RAPDO.</b> No elige color al salir	Alta
10	<b>Secuencia 1 multicolor para swing</b>	Alta
11	<b>Secuencia 2 multicolor para swing (EXTENDIDA).</b>	Alta
12	<b>Degradé multicolor estático.</b>	Normal
13 <sub>TS</sub>	<b>Touch Sensor. Cambia la secuencia multicolor en cada toque</b>	Alta
14	<b>Arcoiris multicolor + SLIDE + FLASH</b> Muestra una secuencia de 42 colores mezclada con destello y un deslizamiento de luces rojas que se evidencia al girar (swing)	Alta
15	<b>COLOR 1 + SLIDE + FLASH</b> Muestra COLOR 1 con un destello mezclado con un deslizamiento de luces rojas	Alta
16	<b>Arcoiris de 42 colores partido.</b> Recorre una secuencia de 42 colores. La mitad tiene diferente color a los extremos.	Normal

...Continúa en la siguiente página



## Tabla de programas JS<sup>2</sup> - Versión 2014

...continuación

MODO	DESCRIPCIÓN	DURACIÓN BATERIA
17	<b>Secuencia rápida de 8 colores + FLASH</b> Recorre una secuencia de 8 colores no convencionales mezclada con un destello. (Recorre una secuencia AZUL, NARANJA, CELESTE, ROSA, ESMERALDA, AMARILLO, VIOLETA, VERDE CLARO).	Alta
18 <sub>TS</sub>	<b>Touch Sensor. COLOR 1 + COLOR 2</b> En cada toque, <i>Touch Sensor</i> cambiará entre los colores seleccionados COLOR 1 y COLOR 2	Normal
19 <sub>TS</sub>	<b>Touch Sensor. COLOR 1 + Flash COLOR 2</b> El juguete enciende del color seleccionado COLOR1 y realiza un flash de COLOR2 entre medio de cada toque.	Normal
20 <sub>TS</sub>	<b>Touch Sensor. Cambia de color al azar (paleta de 42 colores)</b> Cada vez que <i>Touch Sensor</i> detecta un toque, cambiará de color al azar. Algunos colores son plenos, otros combinan un color en el centro diferente al de los extremos.	Normal
21 <sub>TS</sub>	<b>Touch Sensor. Cambia de color al azar (paleta de 42 colores)</b> Cada vez que <i>Touch Sensor</i> detecta un toque, cambiará de color al azar. Todos los colores son plenos.	Normal
22 <sub>TS</sub>	<b>Touch Sensor. Slide rojo + FLASH blanco en toques</b> El Juguete realiza unos deslizamientos de luces rojas que nacen y vuelven al centro. En cada toque, <i>Touch Sensor</i> ocasionará un flash blanco	Alta
23	<b>Modo DEMO</b> Cambia de modo automáticamente cada 8 segundos. En modo programación se identifica como rojo intermitente. Al grabar comienza a cambiar de programa, iniciando del 1. Los colores fijos corresponden a los elegidos en COLOR 1 y COLOR 2.	Alto
24▲	<b>Elige color de mango y cuerpo en clavav</b> Mango es COLOR 1. Cuerpo es COLOR2. En productos con diferente forma se dividirá en dos sectores de colores 1 y 2.	Normal
25▲	<b>Elige color de mango y cuerpo en clavav + FLASH lento</b> Mango es COLOR 1. Cuerpo es COLOR2. En productos con diferente forma se dividirá en dos sectores de colores 1 y 2.	Alta
26▲	<b>Elige color de mango y cuerpo en clavav + FLASH rápido</b> Mango es COLOR 1. Cuerpo es COLOR2. En productos con diferente forma se dividirá en dos sectores de colores 1 y 2.	Alta

▲ Programas agregados en versiones de firmware 13 en adelante



## Cuidando su artículo de luz

Para mejores resultados tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Cúidelo de salpicaduras de agua u otro líquido en la zona del conector de carga
- Realice una carga completa antes de guardar el artículo por un largo período de tiempo.
- Cárguelo al menos una vez cada 3 meses.
- No lo exponga al calor ni frío extremos.
- Evite los golpes en el conector de carga con la ficha del cargador insertada.
- Use una solución de detergente y agua o jabón no corrosivo para limpiarlo.
- No lo utilice bajo la lluvia



Su artículo de luz no debe ser tratado como desecho hogareño. Tenga la precaución de depositarlo en un lugar apropiado para el reciclado de equipos electrónicos

## Garantía:

Los productos y multicargadores tienen garantía de buen funcionamiento bajo condiciones de uso normales (según se especifica en el manual) durante un período de 12 (doce) meses.

Para validarla debe presentar su comprobante de compra y la tarjeta de garantía con los números de serie y fecha escritos.

La garantía cubre costos de repuestos y mano de obra. Otros costos adicionales de envíos por correo o transporte privado hacia o desde ciudades diferentes al lugar de compra no están incluidos.

Quedan excluidos de la garantía las siguientes fallas:

- Corrosión en el conector por salpicaduras
- Daños externos por mal uso o utilización de solventes

### Contacto:

- [www.kosmosmalabares.com](http://www.kosmosmalabares.com)
- [kosmosmalabares@yahoo.com.ar](mailto:kosmosmalabares@yahoo.com.ar)
- Tel: +54-11-4782-3071
- Cabildo 2230 local 110 – Ciudad autónoma de Buenos Aires - Argentina
- su distribuidor

## Respuestas a las preguntas más frecuentes

¿Cuántos colores posee un artículo de luz KOSMOS MALABARES?	Gracias a que utilizamos última tecnología en LEDS RGB, cada LED está controlado para brindar una paleta de 42 colores.
¿Realmente son 42 colores?	Si. Cada color se puede utilizar fijo o en dos o tres velocidades de intermitencia. El sistema Magnetic Programming ® combina de a pares cualquiera de los 42 colores dando como resultado más de <b>1500 combinaciones</b> .
¿Son resistentes?	Todos los modelos fueron diseñados y probados para soportar caídas en el uso normal en malabarismos.
¿Tienen garantía?	Cada producto KOSMOS MALABARES tiene garantía de 12 meses a partir de la fecha de compra.
¿Vienen con accesorios?	Cada juego de productos de luz Kosmos Malabares, el estuche para el transporte, 1 imán, manual con las instrucciones de uso y la garantía.
¿Qué pilas usan los productos de Luz?	Son pilas recargables de Ni-MH, las mismas poseen mínimo "efecto memoria", esto permite darle cargas parciales y no es necesario que se agote totalmente para volver a cargarlas.
¿Cómo se cargan?	Cada producto posee un regulador de carga. El mismo fue diseñado según las normas de carga de los fabricantes de pilas, lo que asegura una vida útil de 1000 (mil) cargas. Enchufe el conector del cargador y asegúrese de que entre hasta el fondo.
¿Qué pasa si pierdo el cargador?	Cada producto posee un regulador de carga incorporado. En caso de perder el cargador, en el manual de los productos y en la página de internet de KOSMOS están descritas las especificaciones del cargador que puede sustituir al original en cualquier lugar donde se desee. Asegúrese de insertar el conector hasta el fondo.
¿Cuánto tiempo de Luz tengo en cada producto?	Dependiendo del programa utilizado, entre 3 y 6 horas para todos los modelos.
¿Por qué mi producto se apaga al enchufar el cargador?	Esa característica sirve para comprobar el correcto funcionamiento del cargador. Si no se apaga significa que no se está cargando.
El artículo se enciende al desconectar el cargador.	Es correcto ya que al cargar se reinicia el sistema ( <i>reset</i> ). Se lo puede apagar pasando el imán por la parte sensible.
Se me perdió el imán, ¿qué hago?	Los productos están diseñados para ser utilizados con cualquier imán de mediana potencia.
No puedo apagar mi producto Kosmos Malabares	Puede ser que el modo programación esté activo. Mantenga el imán cerca hasta que se apague el rojo y salga del menú programación e intente nuevamente.
Mi producto no responde correctamente.	Intente cargarlo. Al recibir carga el microprocesador realiza un reset.
No puedo programar correctamente mi bastón de luz	Asegúrese de tener una mitad configurada en JS <sup>2</sup> MAESTRO y la otra en JS <sup>2</sup> ESCLAVO. Programe solo la mitad MAESTRO. La otra parte copiará el mismo programa
Mis productos JS <sup>2</sup> no se sincronizan.	1) Verifique que uno de los productos esté en modo MAESTRO y el resto en ESCLAVO. 2) Asegúrese que todos sus productos son JS <sup>2</sup> . Productos similares de otros modelos no se sincronizarán.
No puedo encender el artículo. Al pasar el imán hace un flash rojo y se apaga.	Es posible que a batería esté descargada. Realice una carga completa de 14 horas.