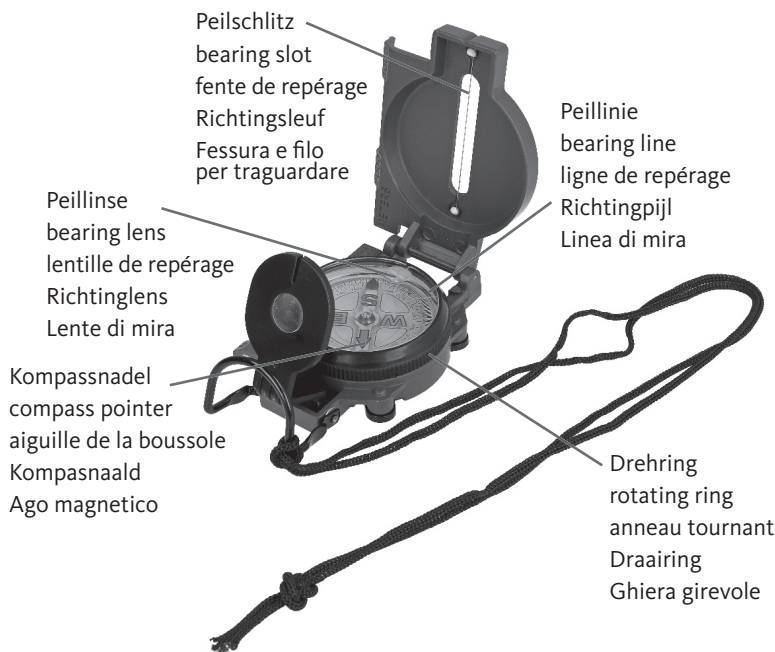


516 105 010

- GB** Touring compass
- FR** Boussole de marche
- NL** Tourkompas
- IT** Bussola da escursionismo



D Touringkompass

- Robustes Gehäuse
- 360° Teilung
- 64° NATO-Teilung
- Ölgedämpfte Kapsel
- Zeiger mit Skalenscheibe
- Anlegekante 1:50.000
- Peillupe

GB Touring compass

- Robust housing
- 360° division
- 64° NATO division
- Oil-damped capsule
- Pointer with scale disc
- Edge with scale 1:50,000
- Bearing with magnifying glass

FR Boussole de marche

- Boîtier robuste
- Division en 360°
- Division OTAN en 64°
- Capsule à amortissement hydraulique
- Aiguille avec cadran
- Bord de contact 1:50.000
- Loupe de repérage

NL Tourkompas

- Robuuste behuizing
- 360° verdeling
- 64° NAVO-divisie
- Olie gedempte capsule
- Wijzer met schaalschijf
- Landingsrand 1: 50.000
- Peilingvergrootglas

IT Bussola da escursionismo

- Custodia robusta
- suddivisione in 360 gradi
- suddivisione in 64 gradi tipo NATO
- capsula anti-olio
- freccia di orientamento e disco su cui sono incise le scale
- bordo per allineare la bussola 1:50.000
- lente d'ingrandimento

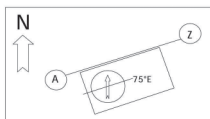
D Bedienungsanleitung

1. Ermittlung einer Marschrichtungszahl

Nehmen Sie eine Land- oder Wanderkarte zur Hand und legen Sie diese auf einer nicht magnetischen ebenen Fläche aus. Legen Sie den Kompass ausgeklappt auf die Karte. Drehen Sie den Kompass so, dass die Kompassnadel (N) mit dem Peilstrich auf der Kapsel und dem Peilschlitz im Deckel übereinstimmt. Die Nadel zeigt dann nach Norden und der Kompass ist nun ausgerichtet. Halten Sie den Kompass in dieser Ausrichtung und drehen Sie nun die Karte so, dass eine der seitlichen Kanten der Karte exakt parallel zum Peilschlitz verläuft. Jetzt ist die Karte eingenordet, liegt also so ausgerichtet wie die Landschaft tatsächlich ist. Nun suchen Sie ihren aktuellen Standort (A) auf der Karte und das Ziel (Z) zu dem Sie gelangen wollen. Verbinden Sie beide Punkte mit einer Linie. Legen Sie nun den Kompass mit dem Peilschlitz des Deckels genau parallel auf diese Linie. Nun können Sie die Marschrichtungszahl unter dem Peilschlitz ablesen.

2. Laufen nach Marschrichtungszahl

Wenn Sie eine selbst ermittelte oder vorgegebene Marschrichtungszahl haben, klappen Sie den Deckel um 90° auf. Stellen Sie die Peillupe so ein, dass Sie die Gradeinteilung in der Kapsel lesen können. Halten Sie den Kompass vor sich und drehen Sie sich um die eigene Achse, bis die Zahl mit dem schwarzen Peilstrich übereinstimmt. Dies ist Ihre Marschrichtung. Die Marschrichtungszahl lautet: 75° E



3. Objekt anpeilen

Blicken Sie wie mit Kaimme und Korn durch den Schlitz auf der Peillupe und durch den Peilstrich und visieren Sie dabei ein Objekt an, das Sie erreichen wollen. Lesen Sie die Marschrichtungszahl ab. Nun können Sie, solange Sie der Marschrichtungszahl folgen, das Ziel auch erreichen, wenn die Sicht auf das Ziel versperrt ist.

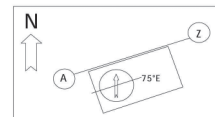
GB Operating instructions

1. Determination of march route coordinate

Take a map and place it on a non-magnetic, level surface. Place the unfolded compass on the map. Turn the compass so that the compass pointer (N) coincides with the bearing line on the capsule and the bearing slit in the lid. The needle points to the north, and the compass has been aligned now. Hold the compass in this position and turn the map until one of the outer edges of the map is parallel to the bearing slot. Now you have orientated the map to the North, it lies aligned, corresponding to the surrounding landscape. Try to find your current location (A) on the map and the destination point (Z) you intend to reach. Draw a straight line from your starting point to the target point. Then put the compass with the bearing slot of the lid parallel to this line. Subsequently, you can gather the march route coordinate below the bearing line.

2. Walking in accordance with the march route coordinate

If you have a march route coordinate determined by yourself or a given one, open the lid of the compass by 90°. Set the bearing lens in such a way that you can read the degrees in the capsule. Hold the compass in front of you and turn around in a circle until the number agrees with the black bearing line. This will be your march route. The march route coordinate is 75° E.



3. Taking a bearing on an object

Take a look, like with notch and bead sight, through the bearing slot on the bearing lens and through the bearing line while targetting an object that you intend to reach. Read off the march route coordinate. After that, you can move forwards and will reach your destination as long as you follow your march route coordinate, even if your target point is not visible.

516 105 010

GB Touring compass

FR Boussole de marche

NL Tourkompas

IT Bussola da escursionismo

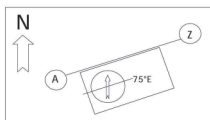
FR Mode d'emploi

1. Détermination de l'angle de direction de marche

Prenez une carte géographique ou une carte des randonnées et posez-la sur une surface plane non magnétique. Dépliez la boussole et posez-la sur la carte. Tournez la boussole de manière à ce que l'aiguille (N) concorde avec la ligne de repérage de la capsule et la fente de repérage dans le couvercle. L'aiguille pointe alors vers le nord et la boussole est maintenant alignée. Tenez la boussole dans cette orientation et tournez la carte de manière à ce que l'un des bords extérieurs verticaux de la carte soit exactement parallèle à la fente de repérage. Maintenant, la carte est au nord, c'est-à-dire qu'elle est orientée comme le paysage l'est réellement. Recherchez maintenant votre position actuelle (A) sur la carte et la destination (Z) à laquelle vous souhaitez vous rendre. Reliez les deux points par une ligne. Maintenant, placez la boussole avec la fente de repérage du couvercle exactement parallèle à cette ligne. Vous pouvez maintenant lire l'angle de la direction de marche sous la fente de repérage.

2. Marcher d'après l'angle de direction de marche

Quand vous avez trouvé vous-même votre angle de direction de marche ou vous en avez un fixé à l'avance, ouvrez le couvercle à 90°. Positionnez la loupe de repérage de sorte que vous puissiez lire la graduation dans la capsule. Tenez la boussole devant vous et tournez autour de son propre axe jusqu'à ce que l'angle concorde avec la ligne de repérage noire. C'est votre direction de marche. L'angle de la direction de marche est : 75 ° E



3. Mettre le cap sur un objet

Regardez à travers la fente de la loupe de repérage et à travers la ligne de repérage comme vous le feriez avec un viseur arrière et visez un objet que vous voulez atteindre. Lisez l'angle de la direction de marche. Tant que vous suivez l'angle de la direction de marche, vous pouvez maintenant atteindre la cible même si votre vue de la cible est bloquée.

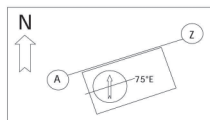
NL gebruiksaanwijzing

1. Bepaling van een marcheerrichtingsnummer

Neem een land- of wandelkaart en leg deze op een niet-magnetisch plat oppervlak. Leg het kompas opgevouwen op de kaart. Draai het kompas zodat de kompasnaald (N) is uitgelijnd met de peilinglijn op de capsule en de richtingsleuf in het deksel. De naald wijst dan naar het noorden en het kompas is nu uitgelijnd. Houd het kompas in deze richting en draai de kaart nu zodat één van de zijranden van de kaart exact parallel is aan de richtingsleuf. Nu staat de kaart in het noorden, dus georiënteerd zoals het landschap werkelijk is. Zoek nu uw huidige locatie (A) op de kaart en de bestemming (Z) die u wilt bereiken. Verbind beide punten met een lijn. Plaats nu het kompas met de peilinglijn van het deksel exact parallel op deze lijn. Nu kun je de marsrichting aflezen onder de peilinglijn.

2. Lopen volgens de marsroute-coördinaat

Als u een marsrichting heeft bepaald of gespecificeerd, opent u het deksel 90°. Stel het vergrootglas zo af dat u de schaalverdeling in de capsule kunt aflezen. Houd het kompas voor u en draai om uw eigen as totdat het nummer is uitgelijnd met de zwarte peilinglijn. Dit is uw richting. Het richtingsnummer is: 75 ° E



3. Peiling nemen op een object.

Kijk door de gleuf op het vergrootglas en door de peilinglijn alsof je een zicht naar achteren hebt en richt op een object dat je wilt bereiken. Lees het richtingsnummer. Zolang je het marsrichtingsnummer volgt, kun je het doel bereiken, zelfs als het zicht op het doel is geblokkeerd.

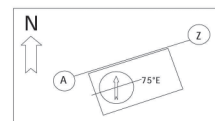
IT Istruzioni per l'uso

1. Determinazione del valore angolare della direzione di marcia

Prendere una carta topografica o carta geografica e stenderla su una superficie piana non magnetica. Posizionare la bussola ripiegata sulla carta. Allineare la bussola alla cartina girando la bussola fino a quando l'ago magnetico (N) non si sovrappone alla linea di mira sulla capsula e alla fessura per trapiantare nel coperchio. L'ago magnetico punta nord e la bussola risulta allineata. Tenere la bussola in posizione e quindi, girare la cartina in modo che uno dei bordi laterali di essa sia perfettamente paralleli alla fessura per trapiantare. Ora la cartina risulta allineata al paesaggio reale. Trovare sulla carta il punto in cui si trova attualmente (A) e la sua destinazione (Z). Tracciare una linea retta tra la sua posizione attuale e il suo obiettivo. Allineare il bordo della base della bussola con quella linea, assicurandosi che la fessura per trapiantare ed il filo siano paralleli a questa linea. Successivamente, leggere il valore angolare del punto da raggiungere al di sotto della fessura per trapiantare.

2. Muoversi con il valore angolare del punto da raggiungere

Quando dispone di un valore dell'azimut dell'obiettivo – calcolato o predefinito – ripiegare il coperchio di 90°. Regolare la lente di ingrandimento in modo da poter leggere le cifre dei gradi nella capsula. Quindi, tenere la bussola di fronte a sé e girare intorno al proprio asse fino a quando la cifra di grado (valore angolare) sia in linea con la linea di mira nera. Ora conosce la direzione del suo obiettivo. Il valore angolare dell'obiettivo è: 75 ° E



3. Puntare sull'obiettivo

Trapiantare attraverso la fessura del coperchio l'obiettivo di cui si vuole leggere l'azimut e quindi, guardando nella lente si legge, sulla scala graduata, il valore angolare. Seguendo sempre questo valore angolare, può raggiungere il suo obiettivo anche se la visuale dell'obiettivo è ostacolata.