Hey hey hey,
mit dem **HENRYS VIPER** hast du das Yo-Yo der Superlative erstanden, das wohl Beste, was man in Sachen Yo-Yo kriegen kann.

Optisch besticht das **VIPER** durch seine ungewöhnliche Größe, die Butterfly-Form und die leuchtenden Farben. So kommt das Publikum schon von weitem in den Genuß deiner Performance. Die Halbschalen des **VIPER** sind weich und elastisch; es fühlt sich deshalb angenehm an, ist leichter zu fangen, die Verletzungsgefahr ist gebannt und es sind sogar Springtricks möglich.

Doch der Clou des **VIPER** sind seine technischen Features. Egal ob du Anfänger oder Profi bist, das **VIPER** eröffnet dir ganz neue Dimensionen des Yo-Yo-Spiels, denn die Spaltbreite läßt sich stufenlos und blitzschnell verändern. Die eloxierten Aluminiumnaben und das Präzisionskugellager reduzieren die Reibung so stark, daß das **VIPER** eine Minute !!! und mehr im Freilauf, dem **SLEEPER**, bleiben kann.

D

Schnurwechsel am Yo-Yo (Bilder 3-6)

Um die alte Schnur zu entfernen, entrollst du die Schnur komplett. Mit der linken Hand hältst du das **VIPER** fest. Mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand greifst du die Schnur knapp über dem **VIPER** und zwirbelst sie im Uhrzeigersinn soweit auf, daß sich die entstehende Schlaufe über eine Yo-Yo-Hälfte entfernen läßt.
Die neue Schnur zwirbelst du am unteren Ende so weit auf, daß eine Schlaufe entsteht, die du um die Finger deiner rechten Hand legst. Mit der linken Hand hältst du das **VIPER**, mit der rechten führst du den Teil der Schlaufe, der sich zwischen Daumen und Zeigefinger befindet, von oben in den Spalt des **VIPER** (Bild 3). Dann drehst du die rechte Hand, die sich jetzt unter dem Yo-Yo befinden sollte, um eine halbe Umdrehung, so daß die Schnur sich unter dem **VIPER** kreuzt (Bild 4). Jetzt führst du die rechte Hand mit der Schlaufe von unten nach oben über das **VIPER** (Bild 5). Mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand greifst du die Stelle, an der die beiden Fäden der Schnur zusammenlaufen (Bild 6). Bevor du die Schnur losläßt, achte darauf, daß die Schnur zwischen der rechten Hand und dem Yo-Yo leicht gespannt ist; denn nur so haben die beiden Fäden auch die gleiche Länge und es gibt keine Knötchen wenn sich die Schnur verzwirbelt. Jetzt wickelst du die neue Schnur wie vorher beschrieben auf.

Der Anfänger startet am besten mit der kleinsten Spaltbreite, bei der das Yo-Yo sofort wieder in die Hand zurückkommt. Die kleinste Spaltbreite erreichst du, indem du die beiden Hälften bei abgerollter Schnur im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag (aber mit Gefühl!) gegeneinander verdrehst. Jetzt kannst du wie mit herkömmlichen Yo-Yos **UP'N DOWN**, aber auch **LOOPS** spielen.

Mit einer größeren Spaltbreite kannst du sowohl **LOOPS** als auch die kompliziertesten Schnurtricks spielen, da mit dem **VIPER** WAHNSINNSSLEEPER möglich sind. Ist die kleinste Spaltbreite eingestellt, mußt du einfach die beiden Hälften ein wenig gegen den Uhrzeigersinn, maximal aber eine Umdrehung aufdrehen, um die Spaltbreite zu vergrößern. Innerhalb dieses Spielraums von einer Umdrehung kannst du dann variieren, je nachdem, was du spielen willst. Das goldene Mittel für eine Kombination aus Schnurtricks und **LOOPS** hast du, wenn du das **VIPER** eine halbe Umdrehung öffnest.

Bevor du jetzt mit deinem **VIPER** loslegst, erst einmal ein paar Tips & Tricks:

Schnurlänge

Ganz wichtig ist die richtige Schnurlänge. Liegt das **VIPER** zwischen deinen Füßen auf dem Boden, sollte die Schnur vom Yo-Yo bis zum Bauchnabel reichen.

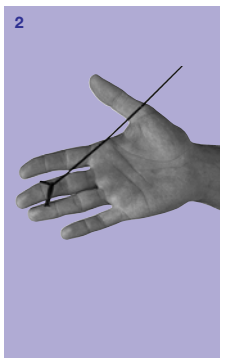
Fingerschlaufe

Durch die Schlaufe am oberen Ende ziehst du 2-3cm der Schnur darunter (Bild 1). So entsteht eine verstellbare Schlaufe, welche du auf dem zweiten Glied des Mittelfingers deiner (rechten) Yo-Yo-Hand festziehst (Bild 2).

Jetzt könntest du eigentlich schon mit den Tricks beginnen, lies dir aber trotzdem noch die folgenden Punkte durch. Kann wirklich nicht schaden!

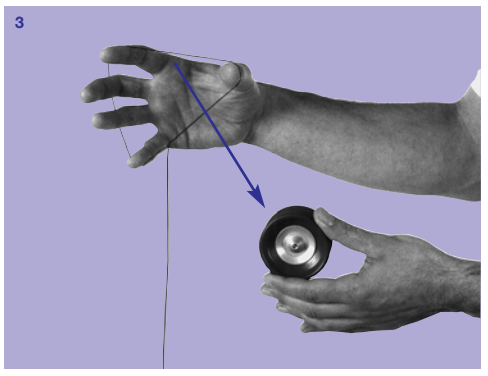
Schnurverschleiß

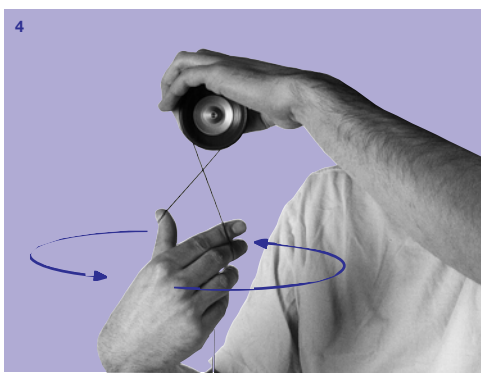
!!!ACHTUNG!!! Durch das weiche Spezialmaterial der Schalen wird die Verletzungsgefahr zwar vermindert, da aber die Yo-Yo-Schnur ein Verschleißteil ist, das nicht unbedingt gerade dann reißt, wenn es dir am liebsten wäre, solltest du ihren Zustand unbedingt regelmäßig kontrollieren und sie auswechseln, wenn sie grau oder abgespielt aussieht.

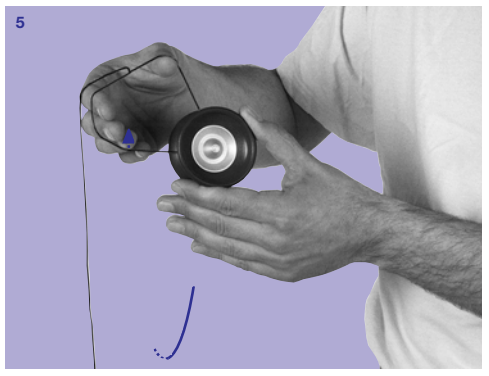


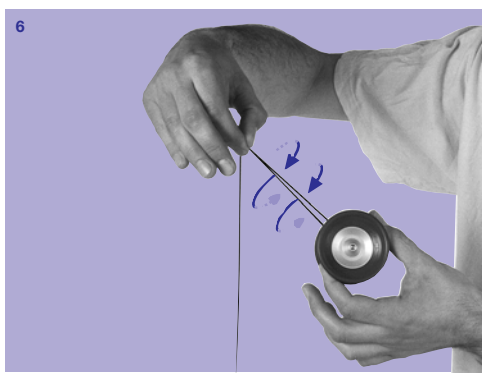
Schnur aufwickeln

Beim **VIPER** gibt es, im Gegensatz zu herkömmlichen Yo-Yos, zwei Möglichkeiten die Schnur aufzuwickeln: entweder du stellst die kleinste Spaltbreite ein und wickelst dann mit der Yo-Yo-Hand die Schnur auf, ohne dabei zu stark an ihr zu ziehen, oder du läßt die Spaltbreite wie sie ist, legst den Zeigefinger deiner linken Hand quer über den Spalt und wickelst die Schnur einmal über den Zeigefinger. Diesen hebst du dann leicht an, und wickelst die übrige Schnur am Zeigefinger vorbei in den Spalt.







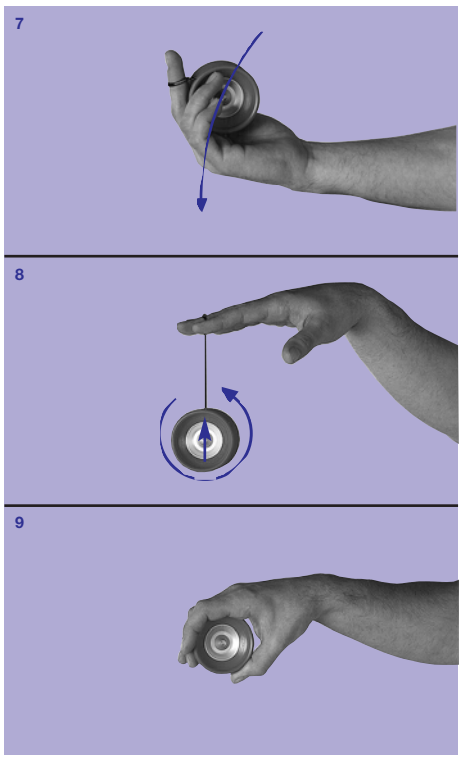


Jetzt geht's los mit den ersten Tricks!

Alle Tricks sind für Rechtshänder beschrieben (die rechte Hand ist die Yo-Yo Hand), für Linkshänder ist alles einfach anders herum. Die grundlegenden Würfe für das Trickspiel mit jedem Yo-Yo sind der **GRAVITY PULL** und der **FORWARD PASS**.

GRAVITY PULL

Beim **GRAVITY PULL** zeigt deine Handfläche nach oben. Das **VIPER** liegt auf dem Mittelfinger, wobei die Schnur immer von der Fingerspitze über das Yo-Yo läuft (Bild 7). Ring- und Zeigefinger stabilisieren das Yo-Yo seitlich. Winkle Unterarm und Handgelenk an, und schleudere dann das **VIPER** mit lokkerem Handgelenk explosionsartig nach unten. Jetzt drehst du deine Handfläche nach unten. Wenn sich die Schnur ganz entrollt hat, rollt sie sich bei enger Spalteinstellung sofort wieder auf, so daß das **VIPER** umgehend in deine Hand zurückkommt (Bild 8), wo du es dann fängst (Bild 9).



Wenn du den **GRAVITY PULL** mit der engen Einstellung drauf hast, machst du dich an den nächsten Trick, den **SLEEPER**.

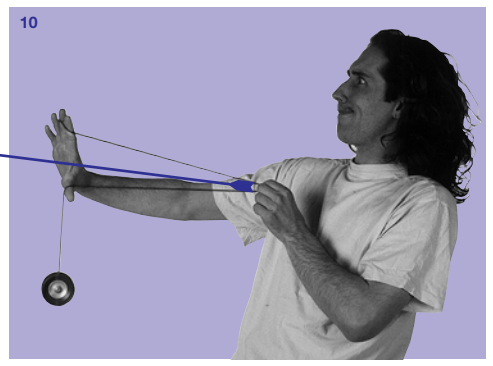
SLEEPER

Beim **SLEEPER** sollte das **VIPER** um ca. eine halbe Umdrehung aufgedreht sein. Du wirfst einen **GRAVITY PULL**. Damit das **VIPER** aber nicht sofort in die Hand zurückkehrt, sondern möglichst lange im Freilauf rotiert, fängst du seinen Schwung ab, indem du deine Yo-Yo-Hand leicht nach unten bewegst, wenn die Schnur ganz entrollt ist. Hast du den **SLEEPER** geschafft, bleibt dir viel Zeit für Tricks. Willst du das **VIPER** in die Hand zurückzuholen, drehst du die Handfläche wieder nach unten und gibst der Schnur mit dem Mittelfinger einen leichten Ruck. Den **SLEEPER** solltest du super beherrschen, denn er ist die Basis für viele andere Tricks, wie **WALK THE VIPER, ROCK THE BABY, BRAIN TWISTER** oder deine eigenen Tricks oder Trickkombinationen. Mit der raffinierten technischen Ausstattung des **VIPER** gelingen dir mit Leichtigkeit **SLEEPER** von über einer Minute – die neue Dimension des Yo-Yo-Spiels.

Versuche deinen persönlichen **SLEEPER**-Rekord aufzustellen.

ROBIN HOOD

Für den **ROBIN HOOD** wirfst du einen schnellen **SLEEPER**. Jetzt richtest du deine Yo-Yo Hand so aus, daß der Mittelfinger nach oben und der Daumen nach links zeigt. Die Handfläche zeigt von dir weg. Zwischen dir und der Schnur befindet sich der Daumen. Mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand greifst du die Schnur zwischen Daumen und Mittelfinger der Yo-Yo-Hand und ziehst sie zu dir, als wolltest du den Pfeil in einem Bogen spannen (Bild 10). Fixiere ein Ziel und laß dann die Schnur mit der linken Hand los. Hat **ROBIN HOOD** sein Ziel getroffen? Egal, zumindest das **VIPER** ist wieder in deine Hand zurückgekehrt.



SPAGHETTI

O.K., du hast nichts eßbares getroffen, also gibt's **SPAGHETTI**. Wirf einen **SLEEPER**, greife mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand die Schnur ca. 5-10cm unterhalb der Yo-Yo-Hand und führe die linke Hand dann über die Yo-Yo-Hand. Diese greift mit Daumen und Mittelfinger die hängende Schnur. Jetzt hast du die erste Spaghettischlaufe. Diesen Vorgang wiederholst du, bis du 4 oder 5 Schlaufen hast. Führe die Yo-Yo-Hand mit den Schlaufen zum Mund (Bild 11). Gib der Schnur einen leichten Ruck, so daß das Yo-Yo in deine Hand zurückkehrt, wobei du gleichzeitig ein schlürfendes Geräusch machst. Buon appetito!

WALK THE VIPER

Für den **WALK THE VIPER** wirfst du einen schnellen **SLEEPER**. Dann setzt du das **VIPER** vorsichtig vor dir auf den Boden und läufst ein paar Schritte mit, bevor du es mit einem kurzen Ruck an der Schnur wieder in deine Hand zurückholst (Bild 12).

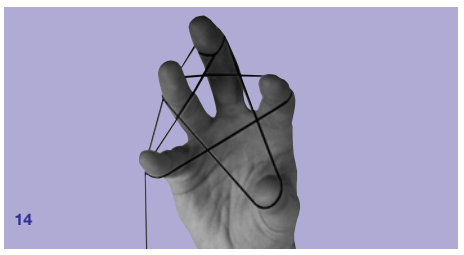
Bei den folgenden Tricks solltest du den Ablauf zunächst „trocken" üben, damit du sie dann auch mit dem drehenden Yo-Yo blitzschnell ausführen kannst.

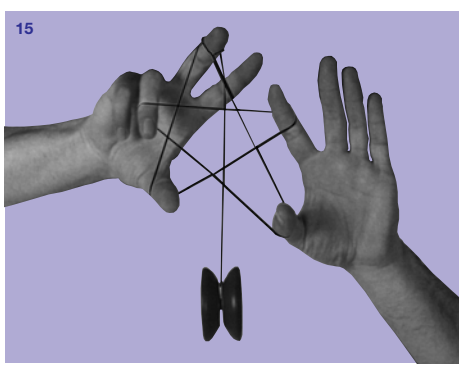
ROCK THE BABY

Wirf einen schnellen **SLEEPER**. Mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand greifst du die Schnur ca. 10cm über der Schnurmitte und bewegst sie dann über die Yo-Yo-Hand. Diese greift die Schnur dann ca. 20cm über dem **VIPER**. Die linke Hand steckst du jetzt in die entstandene Schlaufe, spreizt die Finger soweit wie möglich, so daß ein Dreieck entsteht, und führst sie dann unter die Yo-Yo-Hand (Bild 13). Das **VIPER** pendelt jetzt im Dreieck.

THE STARS

Um zu den Sternen zu kommen, brauchst du einen göttlichen **SLEEPER**. Für den einhändigen Stern muß das Handgelenk nach oben angewinkelt sein, die Fingerspitzen zeigen nach vorne und die Finger sind leicht gespreizt (Bild 14). Die Schnur muß dann vom Mittelfinger aus über die Fingerspitzen so verlaufen: unter dem Ringfinger hindurch über den kleinen Finger, von unten um den Zeigefinger, unter dem Mittelfinger hindurch über den Ringfinger, von unten um den Daumen, unter dem Zeigefinger entlang über den Mittel-, Ring- und kleinen Finger. Spreize die Finger jetzt so, daß ein Stern entsteht.
Beim zweihändigen Stern zeigen die Handflächen zunächst nach vorne. Die Schnur läuft vom Mittelfinger deiner Yo-Yo-Hand über den Daumen der linken Hand, der Ringfinger der rechten greift die Schnur von vorne und zieht sie nach rechts. Den linken Zeigefinger führst du hinten rechts neben die Schnur und bewegst ihn dann mitsamt der Schnur wieder nach links. Die Fingerspitzen von Daumen und Mittelfinger der rechten Hand berühren sich, so daß ein Ring entsteht, durch den die drei Schnüre zwischen der rechten und der linken Hand verlaufen. Das **VIPER** soll jetzt ca. 40cm unter deinem linken Zeigefinger hängen. Jetzt wickelst du die frei hängende Schnur (durch eine Umdrehung der rechten Hand) von vorne um Daumen und Mittelfinger der rechten Hand. Beide Handflächen müssen nach vorne zeigen. Wenn du jetzt Daumen und Mittelfinger wieder öffnest und alle Finger entsprechend spreizt, entsteht der Stern (Bild 15).





THE FLYING SAUCER

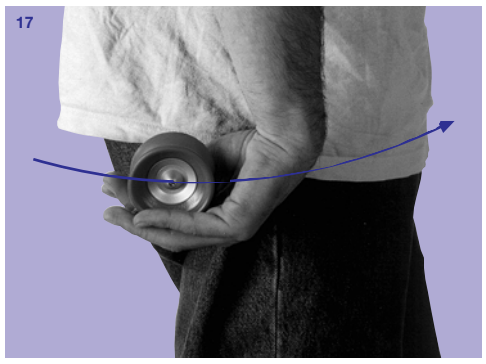
Dieser Trick sieht nicht nur gut aus, sondern du kannst mit ihm auch den Zustand der Schnur ändern. Das **VIPER** sollte mindestens 1/2 Umdrehung aufgedreht sein. Ist die Schnur zu stark verzwirbelt, wirfst du einen **FLYING SAUCER** nach links. Zeig deine Muskeln am rechten Arm. Aus dieser Position wirfst du einen **SLEEPER** vor deinem Körper schräg nach links, aber anders als beim normalen **SLEEPER**, liegt das **VIPER** parallel zum Boden (Bild 16). Die Schnur reibt an der oberen Schale. Mit Daumen und Zeigefinger deiner linken Hand greifst du die Schnur in der Mitte und bewegst die linke Hand dann langsam in Richtung des Yo-Yos. Kurz bevor du es berührst, gibst du mit deiner Yo-Yo-Hand einen kurzen Ruck und die Linke läßt die Schnur los. Wenn du dem **VIPER** genug speed gegeben hast, kommt es jetzt in deine rechte Hand zurück und die Schnur ist wieder etwas weiter aufgedreht. Wenn sie zu stark aufgedreht ist, wirfst du den **FLYING SAUCER** nach rechts, indem du mit der Yo-Yo-Hand in Richtung deiner linken Schulter gehst und das **VIPER** diesmal schräg nach rechts schleuderst. Der Rest ist wie beim **FLYING SAUCER** nach links, nur ist die Schnur am Ende stärker zugedreht.

16

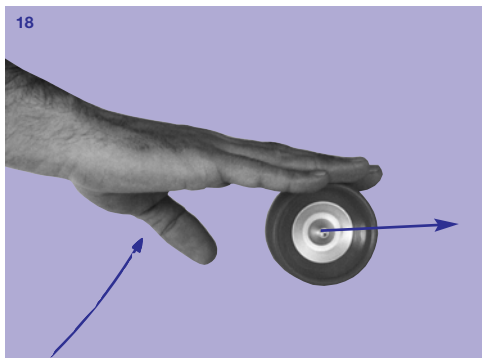
FORWARD PASS

Beim **FORWARD PASS** hast du das **VIPER** in der Hand wie beim **GRAVITY PULL**. Die Schnur verläuft also wie immer von der Fingerspitze über das Yo-Yo, aber deine Handfläche zeigt nach unten. Jetzt führst du den ausgestreckten rechten Arm rechts am Körper nach hinten. Du schwingst ihn dann locker nach vorne (Bild 17) und schleuderst das **VIPER** aus deiner Hand möglichst waagrecht nach vorne (Bild 18). Wenn sich die Schnur ganz abgewickelt hat, kommt das Yo-Yo wieder zurück. Damit die Schnur nach dem Fangen wieder in der richtigen Ausgangsposition ist, muß deine Handfläche nach oben zeigen.

17



18

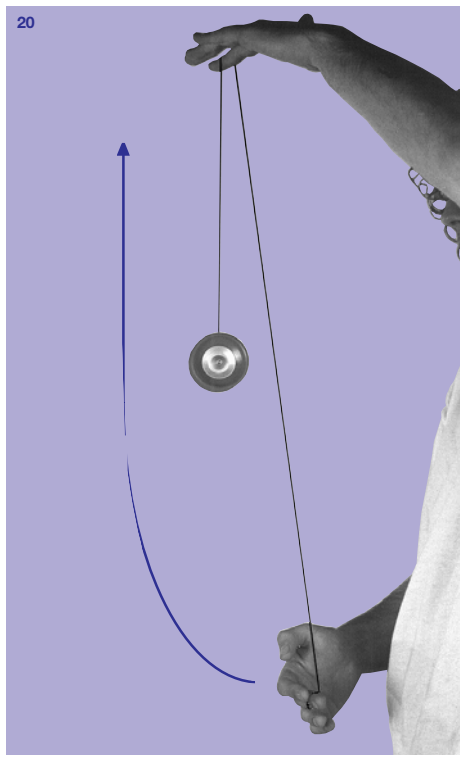


LOOP THE LOOP

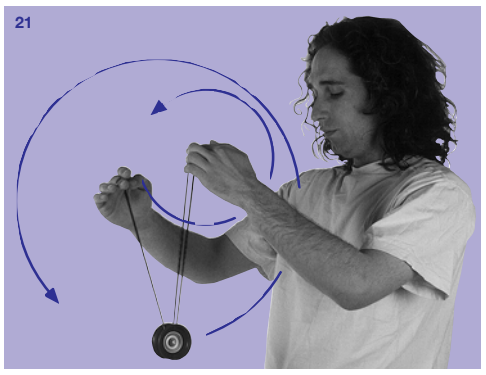
Beim **LOOP THE LOOP** schleuderst du das **VIPER** wie beim **FORWARD PASS** waagrecht nach vorne. Wenn die Schnur ganz entrollt ist, gibst du der Schnur mit deiner Yo-Yo-Hand einen kurzen Ruck, damit das **VIPER** zurückkommt. Der Handrücken deiner rechten Hand zeigt nach außen. Nähert sich das **VIPER** deiner Hand, fängst du es nicht, sondern du bewegst es mit einer kurzen, runden Bewegung des Handgelenks an der Innenseite deines Arms vorbei (Bild 19), so daß das **VIPER** wieder nach vorne geht. Beim **LOOPEN** ist wichtig, daß du den Arm ausgestreckt hältst. Die **INSIDE LOOPS** kannst du auch mit **OUTSIDE LOOPS**, also an der Außenseite deines Armes vorbei, abwechseln. Beachte aber, daß sich die Schnur mit jedem **INSIDE LOOP** um eine halbe Drehung aufdreht. Bei jedem **OUTSIDE LOOP** dreht sie sich entsprechend eine halbe Drehung zu.

19

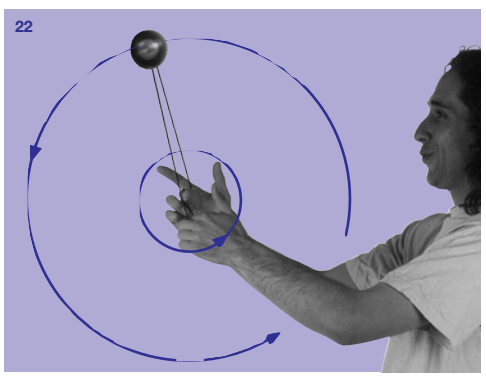
20



21



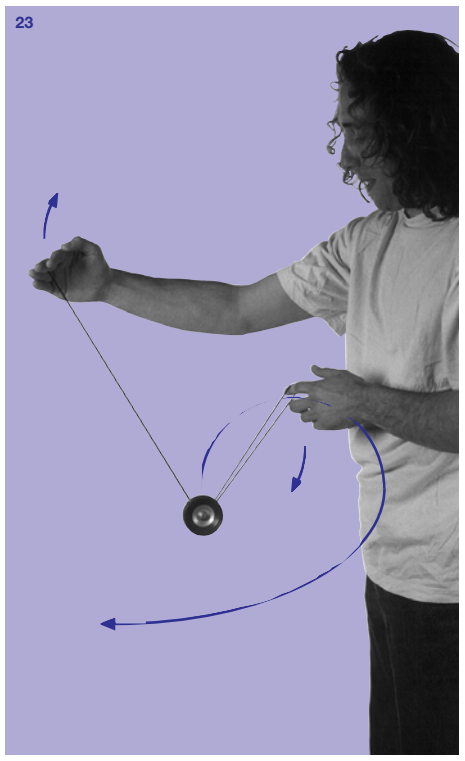
22



BRAIN TWISTER

Für den **BRAIN TWISTER** brauchst du einen WAHNSINNSSLEEPER. Der Zeigefinger deiner linken Hand befindet sich zwischen dir und der Schnur. Du bewegst ihn nach vorne und nach oben bis auf Augenhöhe. Gleichzeitig bewegst du deine rechte Hand nach unten (Bild 20). Das **VIPER** sollte sich jetzt ungefähr in der Mitte der Schnur zwischen deiner rechten und deiner linken Hand befinden. Die rechte Hand bewegst du jetzt nach vorne, so daß die Schnur in den Spalt des **VIPER** eingehängt wird. Dann bewegst du die rechte Hand nach oben knapp unter den linken Zeigefinger (Bild 21). Jetzt schwingst du das **VIPER** zwischen deinen Armen zu dir hin nach oben und dann weiter nach vorne (Bild 22). Wenn dein **SLEEPER** wirklich gut ist, kannst du das **VIPER** mehrmals um deine Finger kreisen lassen. Um das Ganze aufzulösen, schwingst du das **VIPER** in die andere Richtung. Dann gehst du mit der rechten Hand leicht nach oben, und bewegst gleichzeitig die linke Hand unter dem **VIPER** nach vorne (Bild 23). Es fliegt jetzt wie ein **FORWARD PASS** nach vorne weg. Mit einem kleinen Ruck kommt es dann wieder in deine Hand zurück. Statt es zu fangen, könntest du auch mit einem **LOOP** weitermachen.

23



MAN ON THE FLYING TRAPEZE

Für den **MAN** brauchst du eine neue Wurftechnik, einen seitlichen **SLEEPER**. Der Bewegungsablauf ist wie beim **GRAVITY PULL**, aber das **VIPER** bewegt sich von rechts außen vor dem Körper in einer Kreisbahn nach links außen. Winkle deinen rechten Arm seitlich nach oben an. Zeig deine Muskeln! Jetzt schleuderst du das **VIPER** nach rechts außen. Es sollte sich dann im **SLEEPER** vor deinem Körper nach links oben bewegen. Wenn die Schnur von unten kommt, streckst du deinen linken Zeigefinger ungefähr 20cm vom **VIPER** entfernt nach vorne aus, so daß die Schnur sich um den Finger bewegt. Das **VIPER** landet dann in der Schnur zwischen deinem rechten und deinem linken Zeigefinger (Bild 24), wo du es ein paar Sekunden rotieren läßt. Bewegst du beide Hände gleichzeitig mit einem kurzen Ruck nach oben, kommt das **VIPER** wieder in deine rechte Hand zurück, aber natürlich nur, wenn es genug speed hat.

24

DOUBLE OR NOTHING

Dieser Trick ist ein doppelter **MAN ON THE FLYING TRAPEZE**. Die Hände haben jedoch nur einen Abstand von ca. 25cm. Die Schnur bewegt sich wie beim **MAN** von unten um den linken Zeigefinger, aber das **VIPER** bleibt weiter auf seiner Umlaufbahn. Es geht um den rechten Zeigefinger und noch einmal um den linken, bevor es in der vordersten Schnur zwischen den beiden Händen landet. Die Auflösung ist dann wie beim **MAN**.

Das war jetzt natürlich nur eine kleine Auswahl von Tricks. Wenn du mehr lernen willst, dann frag' im Fachhandel nach entsprechenden Büchern, schau' dir die Yo-Yo-Seiten im Internet an oder erfinde deine eigenen Tricks. Mit dem **VIPER** hast du das optimale Yo-Yo für alle Ansprüche und Spielarten.

Viel Spaß & viel Erfolg beim Üben!

Wartung und Pflege

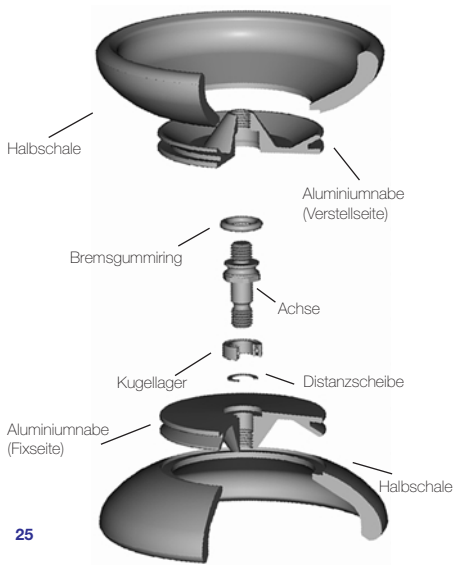
Bei der Entwicklung des **VIPER** wurde, außer auf die sehr guten Spieleigenschaften, auch auf größte Robustheit und geringsten Wartungsaufwand besonderer Wert gelegt. Das Kugellager ist mit Spezialöl geschmiert und mit Dichtscheiben versehen, so daß keine Wartung erforderlich ist. Seine guten Laufeigenschaften erreicht es allerdings erst nach einer kurzen Einlaufzeit. Der Verstellwiderstand ist im Neuzustand manchmal zu klein, da der Bremsgummiring noch nicht eingelaufen ist. Deshalb solltest du das **VIPER** einige Male um eine halbe Umdrehung auf- und zudrehen.

Bremsgummiring wechseln

Eine Halbschale abschrauben, vorsichtig eine Nadel unter den Bremsgummiring schieben und ihn herushebeln. **Vorsicht!** Nicht in den Ring stechen, sonst kann er nicht wieder verwendet werden. Den (neuen) Bremsgummiring entfetten und über die Achse bis in die Nut schieben. Beim Zusammenschrauben immer eine halbe Umdrehung zu und wieder eine viertel Umdrehung aufschrauben bis der Spalt sein Minimum erreicht hat. **Achtung!** Wenn du zu schnell zuschraubst, kann sich der Bremsgummiring nicht in die Bohrung einpassen und geht bei der Montage kaputt. Ist der Verstellwiderstand zu gering, mußt du ca. 20 - 30 Mal um eine halbe Umdrehung auf und zuschrauben.

Das **VIPER** besteht aus insgesamt 8 Einzelteilen + Schnur (Bild 25).

Ersatzteilsets gibt's im Fachhandel oder direkt bei Henrys in Karlsruhe.

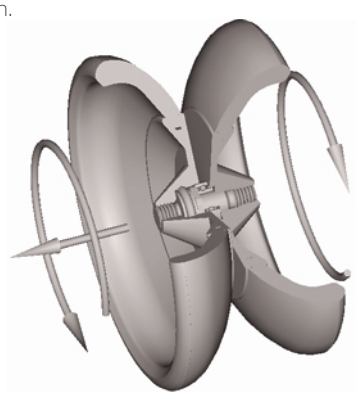


25

Schnelljustierung

Die Schnelljustierung erfolgt durch einfaches Verdrehen der beiden Halbschalen gegeneinander (Bild 26). Der Verstellbereich beträgt ca. eine 3/4 Umdrehung. Der Verstellwiderstand ist so groß, daß sich die Einstellung des **VIPER** beim Spielen normalerweise nicht von selbst verändert. Sollte das **VIPER** jemals zu leicht zu verdrehen sein, mußt du es auseinanderschrauben, den Bremsgummiring ausbauen und die Achse, den Bremsgummiring und die Aufnahmebohrung in der beweglichen Aluminiumnabe mit Reinigungsbenzin oder Brennspiritus reinigen.

26



Wechseln des Kugellagers

Zum Wechseln des Kugellagers zuerst die bewegliche Halbschale abschrauben und den Bremsgummiring entfernen, dann mit dem im Ersatzteilset mitgelieferten Ringschlüssel die Achse aufschrauben. Nun kann das Kugellager zusammen mit der Distanzscheibe abgezogen werden (Bild 27). Das neue Kugellager mit einem sauberen Tuch und etwas Spiritus vom Öl reinigen und auf die Achse schieben. Dann die Distanzscheibe aufschieben. Jetzt die Achse wieder einschrauben und mit dem Ringschlüssel kräftig, aber gefühlvoll anziehen, damit der Sechskant und das Aluminiumgewinde nicht beschädigt werden.

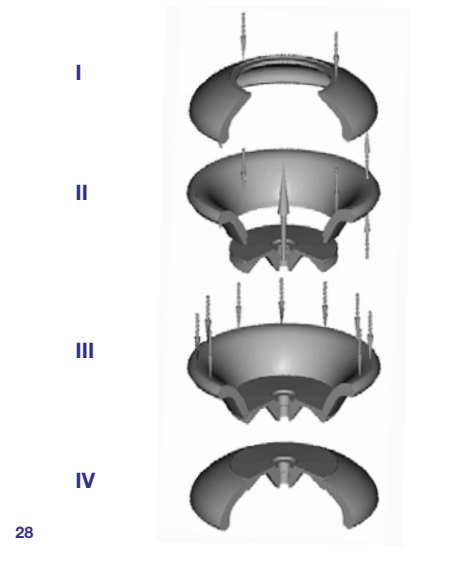
27

Achtung! Bei der hohen Drehzahl des **VIPER** (bis zu 10.000 U/min) können Geräusche entstehen, da die Kugeln relativ locker im Lager liegen, um einen möglichst reibungsfreien Lauf zu ermöglichen. Also keine Sorge, das Lager ist nicht kaputt! Das Lager kann nachträglich mit einem Tropfen nicht-harzendem! Spezialöl (z.B. Nähmaschinenöl) geölt werden. Das Laufgeräusch wird dadurch erheblich vermindert; allerdings dreht das Lager dann durch den Widerstand des Öls auch ein wenig schlechter.

Halbschale montieren

Bei besonders extremer Belastung kann es passieren, daß eine der Halbschalen von der Nabe herunterspringt (dieser Effekt soll die empfindlicheren Teile im Innern des **VIPER** vor Belastungsspitzen schützen), die dann wieder montiert werden muß (Bild 28).

Wenn dieser Fall eingetreten ist, oder du vielleicht eine andersfarbige Halbschale montieren willst, mußt du zuerst die bewegliche Halbschale bzw. Nabe von der Achse schrauben. Dann legst du die Aluminiumnabe mit der Außenseite nach unten auf eine Unterlage. Jetzt wird die Halbschale mit beiden Händen gehalten, so daß die beschriftete Seite von dir abgewandt ist und mit den Daumen umgestülpt (I). Nun kann die Halbschale ohne Kraftaufwand leicht von oben auf die Nabe geschoben werden (II) – die kleine Kante muß jetzt auf dem gesamten Umfang aufliegen, ohne daß ein Spalt zu sehen ist (III). Jetzt nur noch mit der flachen Hand auf die nach oben gewölbte Halbschale schlagen, die dann in ihre normale Form zurückschnappt (IV).



28