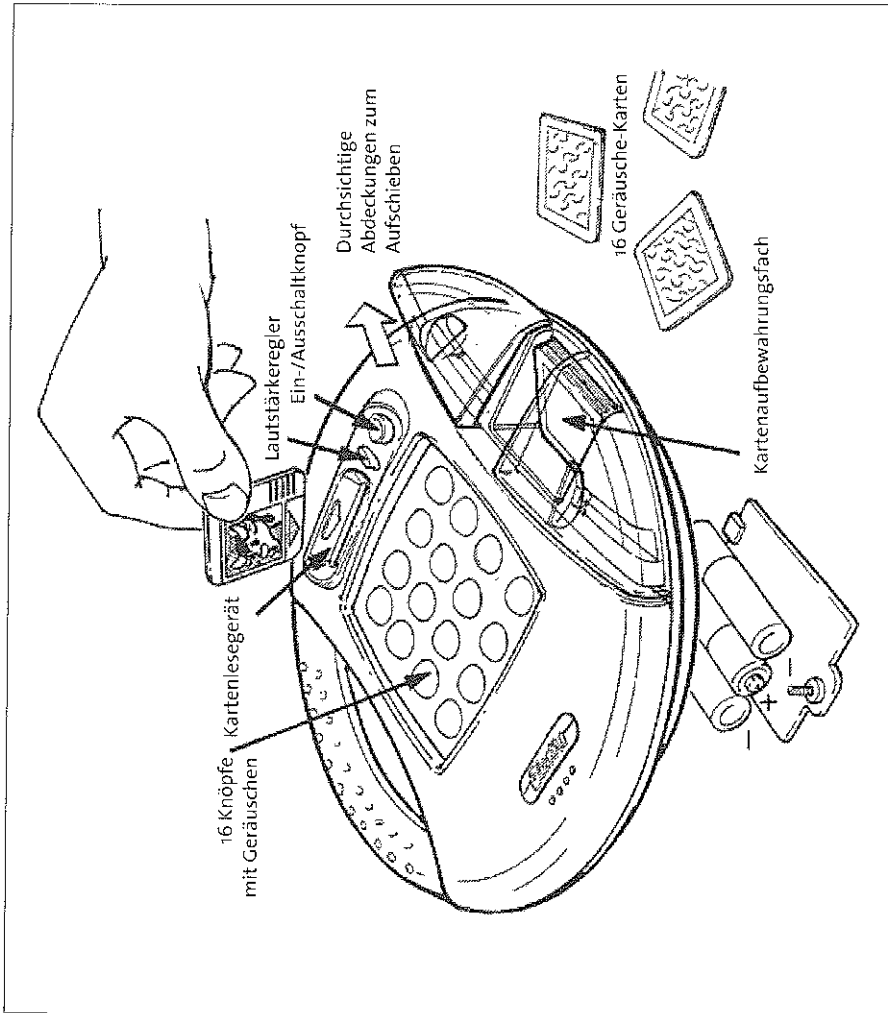


Electro[®] sound memo



Spielregeln

00627



Wichtige Informationen:

BATTERIEN:

- Legen Sie die drei RL 6-Batterien (1,5 V) mit dem Pluspol an der richtigen Seite in den Halter.
- Bitte verwenden Sie nur den Batterietyp, der in dieser Spielanleitung angegeben wird.
- Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel heraus.
- Beaufsichtigen Sie das Aufladen von aufladbaren Batterien.
- Verwenden keine unterschiedlichen Batterietypen gemeinsam.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten Batterie zusammen.
- Nehmen Sie leere Batterien sofort aus dem Spiel heraus.
- Achten Sie darauf, dass die Pole sich nicht berühren.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

© 2002 Jumbo International, Amsterdam.
www.jumbo.nl
www.jumbo-spiele.de

00627



101760938

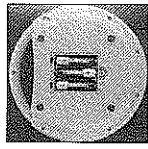
ELECTRO® SOUND MEMO

Memo-Spiel mit Geräuschen für 1- 4 Spieler ab 4 Jahren

Spielinhalt:

1 Electro® Sound Memo-Spielgerät, 16 Geräusch-Karten, 1 Regelblatt

Informationen für die Eltern (Batterien einlegen):



Öffnen Sie zunächst das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher, um die Batterien in das Gerät einlegen zu können. Dann können Sie 3 Batterien (1,5 V; AA/LR 6) einlegen. Achten Sie darauf, dass die Batterien korrekt mit den + und - Polen installiert werden. Schließlich wird der Deckel wieder zugeschraubt. (vgl. Abbildung)

Spielvorbereitung:

Das Spielgerät wird durch Drücken auf den Ein-/Ausschalter eingeschaltet. Es ertönt ein Begrüßungsgeräusch.

Anschließend kann das Kartenfach geöffnet und die Karten herausgeholt werden. Die Karten werden gründlich gemischt und mit der Bildseite nach unten wieder ins Fach zurückgesteckt.

Schließlich müssen die Knöpfe auf dem Spielgerät noch so gedreht werden, dass die grüne Seite zu sehen ist.

Spielidee:

Jede der 16 Karten erzeugt ein anderes Geräusch. Diese 16 Geräusche sind ebenfalls zufällig den 16 Knöpfen zugeordnet. Man muss jetzt zu jeder Karte den passenden Geräusche-Knopf finden. Dann darf man die Karte als Gewinn behalten.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler darf anfangen, danach geht es reihum weiter. Wer am Zug ist, nimmt die oberste Karte aus dem Fach, zeigt sie allen Spielern und steckt sie in den Kartenleser im Gerät. Dabei zeigt das Bild der Karte zu den Knöpfen auf dem Gerät (vgl. Abbildung): Jetzt hört man ein Beep-Geräusch. Die Karte wurde richtig eingesteckt. Wenn jetzt die Karte wieder herausgezogen wird, hört man das zum Bild passende Geräusch. Man darf diesen Vorgang durchaus wiederholen, um das zum Bild passende Geräusch erneut zu hören.

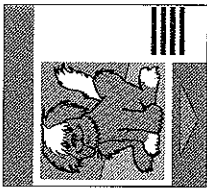
Achtung: Beim Herausziehen muss die Karte zügig (in zwei Sekunden) aus dem Kartenleser gezogen werden. Wenn man dabei zögert, kann der Lesevorgang verfälscht werden und ein falsches Geräusch ertönt!
Wichtig: Wenn man allerdings die Karte nicht korrekt einsteckt, erschallt ein Fehlalarm wenn man die Karte herauszieht. Der Vorgang muss erneut versucht werden.

Nach Erklängen des korrekten Geräusches legt der Spieler die Karte offen auf den Tisch neben das Gerät. Danach drückt er einen beliebigen Knopf auf dem Spielgerät und hofft dasselbe Geräusch erneut zu hören.

Wenn das Geräusch nicht dasselbe ist, muss die Karte mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt werden. Der nächste Spieler ist am Zug.

Er nimmt nun seinerseits eine neue Karte aus dem Fach, hört sich das Geräusch an und sucht den passenden Knopf auf dem Spielgerät...

Tipps: Je länger das Spiel andauert, um so mehr Geräusche hat man gehört. Es ist sehr hilfreich sich zu merken, welcher Knopf welches Geräusch erzeugt und welche Motive auf den verdeckt liegenden



Karten abgebildet sind. Ein gutes Gedächtnis hilft das Spiel zu gewinnen.

Wenn man das passende Geräusch aber durch Knopfdruck erneut erzeugt, erklingt ein Ding-Signal. Die entsprechende Karte darf der Spieler nun an sich nehmen und offen vor sich ablegen. Der gedrückte Knopf wird jetzt auf seine rote Seite gedreht. Er darf ab jetzt nicht mehr benutzt werden, denn dieses Geräusch gilt als entdeckt. Der erfolgreiche Spieler darf eine neue Karte aus dem Fach nehmen und weiterspielen.

Nachdem das Spiel einige Runden andauert, dürfen die Spieler wählen, ob sie eine neue Karte aus dem Fach nehmen oder eine schon auf dem Tisch liegende Karte auswählen und erneut versuchen zu dieser Karte den Knopf mit dem passenden Geräusch zu finden.

Das Spiel wird fortgesetzt bis alle Karten aus dem Fach gezogen wurden. Danach wird nur noch mit den auf dem Tisch liegenden Karten weitergespielt. Wenn man bei einer vom Tisch genommenen Karte das passende Geräusch auch bei erneutem Versuch nicht findet, dann wird die Karte verdeckt an ihren alten Platz zurückgelegt.

Spielende:

Nachdem zu allen Karten die Knöpfe mit den passenden Geräuschen gefunden wurden, endet das Spiel. Derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat, hat gewonnen.

Solospiel:

Das Spiel kann hervorragend auch allein gespielt werden. Die Regeln bleiben dabei unverändert. Aber betrügen Sie sich dabei nicht selber!

Erneutes Spiel:

Bei Spielende, wenn alle Geräusche gefunden wurden, erklingt ein bestimmter Ton (Ding, ding, ding x2), der das Spielende anzeigt. Danach mischt das Spielgerät die Geräusche sofort automatisch, so dass den Knöpfen jetzt andere Geräusche zugeordnet sind. Wie zu Beginn erklingt auch jetzt das Begrüßungsgeräusch!

Um ein neues Spiel zu beginnen, braucht man lediglich die Karten neu zu mischen und in das Kartenaufbewahrungsfach zu legen.

Alle Knöpfe werden wieder so gedreht, dass die grüne Seite oben zu sehen ist.

Wenn man ein neues Spiel beginnen möchte ohne das vorherige Spiel beendet zu haben, braucht man lediglich das Spielgerät einmal aus- und einschalten. Die Geräusche sind dann wieder neu unter den Knöpfen verteilt.

Automatischer Ausschalt-Modus:

Um die Lebensdauer der Batterien zu sichern, schaltet sich das Spielgerät nach 5 Minuten automatisch aus, wenn es in dieser Zeit nicht benutzt wurde. Dann braucht man das Gerät lediglich einmal aus- und einzuschalten um das Gerät wieder spielbereit zu machen.

Wenn man allerdings das Spielgerät wegräumen möchte, sollte man das Gerät ausschalten!

Fehlersuche:

Wenn das Gerät keine oder keine korrekten Geräusche mehr erklingen lässt:

Schalten Sie das Gerät einmal aus und dann wieder ein! Wenn es danach immer noch nicht korrekt arbeitet:

Tauschen Sie die Batterien aus!

Tipps: Entfernen Sie die Batterien aus ihrem Fach, wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird.