

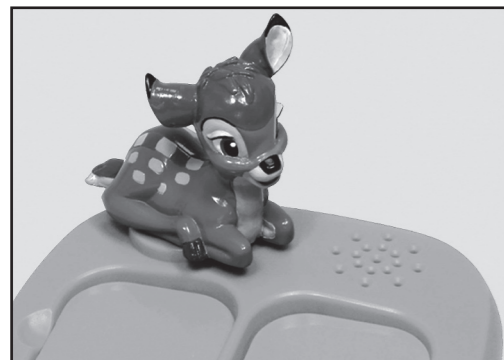
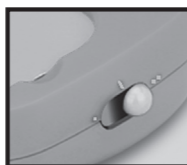
## • HOE WORDT HET SPEL GESPEELD?

Het spel is op twee manieren te spelen. Kies met de gladde knop aan de zijkant van het product de gewenste variant.

Positie ● : Ontdekkingsvariant

Positie ●● : Spelvariant

Positie I : UIT



### • Ontdekkingsvariant

Met deze variant zegt het spel de naam van het personage of de plaats die op de kaart is afgebeeld.

- Het kind kan de kaart op elk van de twee beschikbare vlakken neerleggen. Op elk vlak kan één kaart worden geplaatst.
- Wanneer de vlakken vol zijn, moet minimaal één van de twee kaarten worden weggehaald, anders kan er niet verder worden gespeeld.

Als de vlakken gedurende bepaalde tijd bezet zijn, vraagt het apparaat of het kind een van de kaarten wil weghehalen.

Als het apparaat gedurende bepaalde tijd inactief blijft, gaat het over in de spaarstand: automatische spaarstand (laag verbruik) om batterijen te sparen.

Als een kaart tijdens het eerste uur nadat de spaarstand is geactiveerd wordt neergelegd of weggehaald, gaat het apparaat normaal verder met het spel.

Als er meer dan 1 uur verstreken is sinds de spaarstand is geactiveerd, kan er alleen verder worden gespeeld als het apparaat wordt uitgeschakeld en er opnieuw een spelvariant wordt geactiveerd.

- Na de spaarstand begint het apparaat vanaf het begin met de spelvarianten.

### • Spelvariant:

In deze variant zegt het apparaat de naam van het personage of de plaats dat/die op de kaart is afgebeeld en stelt een daaraan gekoppelde vraag.

Het kind kan in één van de vlakken een kaart neerleggen.

Het apparaat zegt de naam van het personage of de plaats.

- Daarna stelt het apparaat een vraag, afhankelijk van de kaart die is neergelegd.
- De kaart met het antwoord moet nu in het andere vlak worden neergelegd.
- Het apparaat geeft aan of het antwoord goed of fout is.
- Als de eerst neergelegde kaart een hoofdpersonage is, vertelt het apparaat over wie het gaat en vraagt: "Zoek mijn papa/mamma/vriend" of "Waar woon ik?"
- Als de eerst neergelegde kaart van een vriend of familielid is, vraagt het spel "Zoek ... (hoofdpersonage)" of "Waar woon ik?"



Als de kaart een locatiekaart is, vraag het spel: "Wie woont ... (op deze plaats)?"

Als het antwoord goed is, wordt het kind door het apparaat gefeliciteerd. Om verder te spelen moet het kind beide kaarten weghehalen.

Is het antwoord fout, dan zegt het apparaat dat tegen het kind. Het kind moet de kaart met het verkeerde antwoord weghehalen en een ander antwoord op de plek neerleggen. Het kind kan alle antwoordkaarten naar wens neerleggen.

Als het kind geen kaart weghaalt, vraagt het apparaat om dit te doen.

Als na bepaalde tijd geen kaart op de vlakken wordt gelegd, vraagt het apparaat aan het kind om een kaart neer te leggen. Als na bepaalde tijd nog geen kaart is neergelegd, vraagt het apparaat naar een concrete kaart tussen alle mogelijke kaarten.

- Het kind heeft drie mogelijkheden om het dier te vinden. Na drie pogingen, kan het naar eigen wens de kaart in het vak leggen.

Als het apparaat gedurende bepaalde tijd inactief blijft, gaat het over in de spaarstand: automatische spaarstand (laag verbruik) om batterijen te sparen.

Als er tijdens het eerste uur nadat de spaarstand is geactiveerd, een kaart wordt neergelegd of weggehaald, gaat het spel normaal verder.

Als er meer dan 1 uur verstreken is nadat de spaarstand is ingeschakeld, moet – om met het spel verder te gaan – het apparaat eerst worden uitgeschakeld en moet vervolgens de gewenste spelvariant worden geactiveerd.

## • KAARTOVERZICHT

**Kaarten met hoofdpersonen:** Marie, Bambi, Vlek, Simba, Rakker, Dombo.

**Mamma-/pappa-/vriendjeskaarten:** De mamma van Marie, de pappa van Marie, het vriendje van Marie, de mamma van Bambi, de pappa van Bambi, het vriendje van Bambi, de mamma van Vlek, de pappa van Vlek, het vriendje van Vlek, de mamma van Simba, de pappa van Simba, het vriendje van Simba, de mamma van Rakker, de pappa van Rakker, het vriendje van Rakker, de mamma van Dombo, de pappa van Dombo, de vriend van Dombo, Bagheera, Baloe, Kaa, Lowietje.

**Locatiekaarten:** de Muziekkamer, het Bos, de Woonkamer, de Savanne, de Stad, het Circus, de Jungle.



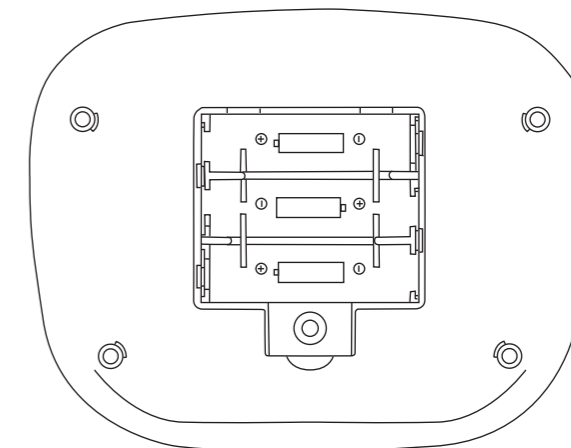
## • BELANGRIJKE INFORMATIE (goed bewaren!)

Lees deze handleiding aandachtig en bewaar hem op een veilige plaats, zodat u deze ook in de toekomst kunt raadplegen. De handleiding bevat belangrijke informatie voor veilig gebruik van het product.

Dit product voldoet aan Richtlijn 88/378/CEE van de Europese Unie op het gebied van veiligheid van speelgoed.

Dit product is bedoeld voor kinderen ouder dan 3 jaar.

- Gebruik het aanbevolen type batterij.



### Het gebruik van alkalinebatterijen wordt aangeraden.

- De batterijen worden geplaatst conform de plus- en minpolen zoals aangegeven op het apparaat en op de batterij. Als u de batterijen niet op de juiste manier plaatst, kan het apparaat beschadigd raken, kunnen de batterijen vloeistof gaan lekken of, in extreme gevallen, kan er een brand of explosie van de batterij ontstaan. Gebruik in dit spel geen oplaadbare batterijen. Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden. Dit kan vloeistofverlies, oververhitting, ontbranding of ontploffing veroorzaken.
- Vervang de batterijen altijd allemaal tegelijk. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen, bijvoorbeeld saline- en alkalinebatterijen of oplaadbare en niet-oplaadbare batterijen, door elkaar.
- Verwijder lege batterijen uit het spel. Als het spel gedurende langere tijd niet wordt gebruikt, verwijder dan de batterijen om te voorkomen dat er vloeistof uit weglekt.
- Probeer de polen van de batterijen nooit kort te sluiten.
- Werp de batterijen nooit in het vuur. Hierdoor kunnen batterijen ontploffen.
- Laat kinderen niet zonder toezicht van volwassenen batterijen verwisselen, of voer deze handeling zelf uit.
- Bij gebruik van oplaadbare batterijen (niet aangeraden): Oplaadbare batterijen moeten onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.