

Plaatsen/vervangen van de batterijen:

1. Open het batterijcompartiment met een kruiskopschroevendraaier
2. Plaats 2 AA-batterijen en let erop, dat de polen juist geplaatst zijn.
3. Monteer het deksel van het batterijcompartiment en let erop dat dit correct dicht zit, zodat kinderen de batterijen er niet uit kunnen halen.
4. De accu's mogen enkel worden opgeladen door volwassenen of door kinderen van minstens 8 jaar oud. De aansluitingen van een batterij of een accu mogen niet worden kortgesloten.

Het plaatsen, verwijderen of opladen van batterijen dient door een volwassene te worden gedaan. Gebruik nooit verschillende soorten batterijen of oude en nieuwe batterijen door elkaar. Maakt u lange tijd geen gebruik van het apparaat, verwijder dan de batterijen. Oplaadbare batterijen uit het apparaat nemen alvorens op te laden. Niet-oplaadbare batterijen kunnen niet worden opgeladen. Gebruik uitsluitend batterijen van dezelfde of vergelijkbare soort als het aanbevolen type. Plaats uitsluitend batterijen met de juiste polariteit. Verwijder lege batterijen uit het apparaat. Batterijen niet weggooien, maar inleveren als KCA.

Installation/remplacement des piles :

1. Ouvrez le compartiment à piles avec un tournevis cruciforme.
2. Placez 2 piles AA en veillant à bien positionner les pôles.
3. Remplacez le couvercle du compartiment et veillez à ce qu'il soit correctement revisé, pour que les enfants ne puissent pas retirer les piles.
4. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement par des adultes ou par des enfants âgés au moins de 8 ans.
Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

La mise en place des piles doit être faite uniquement par un adulte. N'utilisez jamais des piles de types différents ou des piles neuves et anciennes ensemble. Si l'appareil ne va pas être utilisé pendant une longue période, retirez les piles. Retirez les piles rechargeables de l'appareil avant de les recharger. Les piles non-rechargeables ne peuvent pas être rechargées. Utilisez uniquement des piles identiques ou comparables au type recommandé. Positionnez les piles en respectant la polarité. Retirez les piles vides de l'appareil. Ne jetez pas les piles, recyclez-les au centre de tri.

Bewaar deze verpakking/instructies om ze later nog eens te kunnen lezen.
Conservez cet emballage/ces instructions comme référence ultérieure.

IMPORT AND DESIGN VAN DER MEULEN, 8606 JP SNEEK / NL

www.clowngames.nl

art.nr.: 0619004

Graphic design: Valentin Ocheda



Hoe wordt dierenmemo gespeeld?

Schud de dierenkaartjes en leg ze in rijen op tafel, met de afbeelding van het Clown logo naar boven.

De jongste speler mag beginnen.

1. Druk op de geluidenknop: nu hoor je het geluid van een dier.
2. Draai een dierenkaartje om. Probeer de kaart te vinden, die bij het dierengeluid past, dat je net gehoord hebt!
 - a. Als je het goede kaartje hebt omgedraaid, verdien je een fiche. Hierna draai je het kaartje weer om, zodat het dier niet meer zichtbaar is. Hierna mag je nog een keer op de geluidenknop drukken en weer een dierenkaartje omdraaien.
 - b. Past het dierenkaartje dat je hebt omgedraaid niet bij het geluid dat je hebt gehoord? Dan draai je het kaartje weer om en is de volgende speler aan de beurt. Tip: probeer de positie van de dierenkaartjes te onthouden! Ga net zolang door totdat alle fiches op zijn, of spreek met elkaar af dat je een aantal ronden speelt. De speler met de meeste fiches is de winnaar!

Speelvariant:

Schud de dierenkaartjes en leg ze in rijen op tafel, met de afbeelding van de dieren naar boven.

De jongste speler mag beginnen.

1. Druk op de geluidenknop: nu hoor je het geluid van een dier.
2. Zoek zo snel mogelijk de juiste kaart bij het dierengeluid dat je net hebt gehoord. Als je het dierenkaartje gevonden hebt, mag je jouw hand op dit kaartje leggen.
 - a. Als je het juiste kaartje hebt gekozen, mag je dit kaartje houden. Leg het voor je neer op tafel.
 - b. Als het verkeerde kaartje is gekozen, blijft deze op tafel liggen. De volgende speler mag op de geluidenknop drukken en het spel gaat weer verder. Ga net zolang door, totdat alle 24 dierenkaartjes op zijn. De speler, met de meeste kaartjes wint het spel!

Comment jouer au Mémo Animaux ?

Mélange les cartes animaux et étale-les en rangées sur la table, la face avec le logo Clown vers le haut.

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

1. Appuie sur le buzzer sonore : tu entends le cri d'un animal.
2. Retourne une des cartes animaux. Essaie de trouver la carte qui correspond au son que tu viens d'entendre !
 - a. Si tu as retourné la bonne carte, tu gagnes un jeton. Ensuite, tu retournes à nouveau la carte pour masquer l'animal qui y est représenté. Puis tu peux appuyer une nouvelle fois sur le buzzer sonore et retourner une autre carte.
 - b. La carte que tu as retournée ne correspond pas au son que tu as entendu ? Remets la carte en place, face animal cachée. C'est alors au joueur suivant de jouer. Conseil : essaie de retenir la position des cartes animaux ! Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jetons ou mettez-vous d'accord en début de partie sur le nombre de tours à jouer. Le joueur qui a le plus de jetons gagne la partie !

Variante de jeu :

Mélange les cartes animaux et étale-les en rangées sur la table, la face avec les images d'animaux vers le haut. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

1. Appuie sur le buzzer sonore : tu entends le cri d'un animal.
2. Trouve le plus rapidement possible la carte correspondant au son que tu viens d'entendre. Quand tu l'as trouvée, tu peux poser ta main dessus.
 - a. Si tu as choisi la bonne carte, tu peux la garder. Place-la devant toi sur la table. Si tu as choisi la mauvaise carte, elle reste sur la table. Le joueur suivant peut appuyer sur le buzzer sonore et la partie continue. Continuez jusqu'à ce que les 24 cartes aient été gagnées. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie !

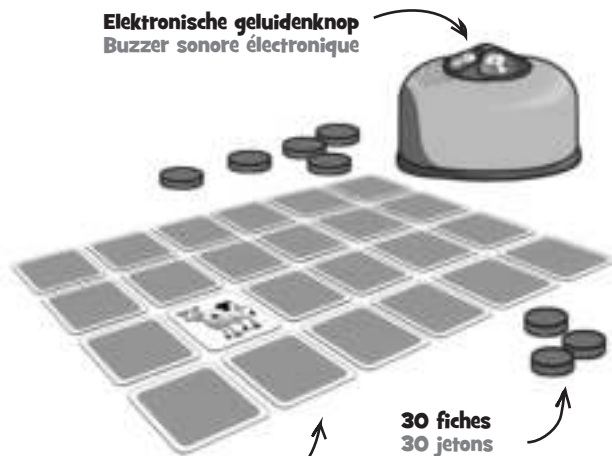
24 echte dierengeluiden:

Hond, kat, varken, paard, koe, kip, dolfin, walvis, kraai, haan, kalkoen, wolf, mus, uil, ezel, krekel, leeuw, geit, kikker, zeehond, aap, mug, olifant, eend.

Véritables cris d'animaux:

Chien, chat, cochon, cheval, vache, poule, dauphin, baleine, corbeau, coq, dinde, loup, moineau, hibou, âne, grillon, lion, chèvre, grenouille, otarie, singe, moustique, éléphant, canard.

Elektronische geluidenknop Buzzer sonore électronique



30 fiches
30 jetons

24 dierenkaartjes
24 cartes animaux