



Le LOTO des SONS

120 sons pour découvrir le monde



De 1 à 6 joueurs

Ce jeu développe le sens auditif mais également le sens de l'observation et les réflexes. Il séduit aussi bien les plus jeunes que les adultes en leur permettant de découvrir le cri des animaux, le chant des oiseaux, les sons de notre quotidien ou les instruments de musique. En outre en écoutant le nom de chaque bruit dans des langues étrangères, il permet aussi de développer son vocabulaire dans 7 langues !

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 boîtier électronique (piles non fournies - nécessite 2 piles AAA)
- 120 jetons (50 jaunes et 70 rouges)
- 1 règle du jeu

PRÉPARATION DU JEU

Commencer par les 50 sons faciles, dont les représentations sont cerclées de jaune et les étaler sur la table de jeu. Désigner un joueur qui prendra le boîtier près de lui et appuiera sur le bouton jaune pour émettre un son à chaque tour. Lorsque vous jouerez avec les sons les plus difficiles, il vous faudra étaler les jetons cerclés de rouge et appuyer à chaque tour sur le bouton rouge du boîtier.

DÉROULEMENT DU JEU

L'objectif est de remporter un maximum de jetons représentant des sons. Tous les joueurs observent bien tous les jetons jaunes ou rouges étalés sur la table. Le joueur qui gère le boîtier commence par appuyer sur la touche **S (Start)** : le bip signifie que les sons vont sortir de manière aléatoire à chaque fois que l'on appuiera sur le bouton jaune **■**, si on joue avec les jetons jaunes. Il faudra appuyer sur le bouton rouge **■** pour les jetons rouges. Les joueurs doivent ensuite regarder attentivement les jetons répartis sur la table, identifier le son joué et trouver le jeton avec l'image correspondante.

Le bouton turquoise **R (Replay)** permet de réémettre le son si on ne l'a pas bien entendu ou reconnu. Les 4 boutons ronds correspondent au nom du son traduit en différentes langues: **● Bouton bleu clair : français - anglais, ● Bouton vert foncé : allemand - néerlandais, ● Bouton orange : espagnol - portugais, ● Bouton violet : italien - russe.**

Si le joueur s'est trompé, il laisse le jeton et c'est celui qui reconnaît le son et l'aura associé à la bonne image qui remporte le jeton. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons jaunes ou rouges en fin de partie.

VARIANTE

Comme le jeu devient plus facile dès lors qu'il y a moins d'images sur la table de jeu, nous recommandons de laisser au moins 30 images sur la table et de donner une allumette à chaque fois qu'un joueur a bien pointé son doigt sur l'image correspondant au son. Les allumettes seront échangées contre des pions.

FIN D'UNE PARTIE

Lorsque tous les sons d'une série ont été joués et que le joueur tente de jouer un nouveau son de cette série, la phrase « **fin - the end** » est annoncée. Pour remettre une partie à zéro, ou pour en lancer une nouvelle, appuyer sur la touche **S (Start)**.

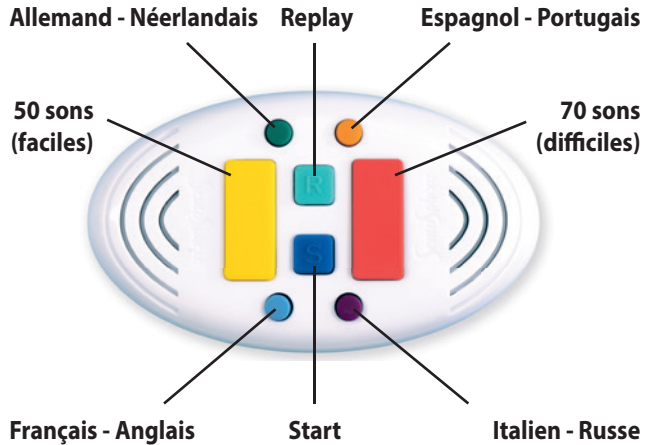
Le jeu s'éteint automatiquement si aucune touche n'est appuyée pendant 3 minutes.

RECOMMANDATIONS

Ne pas conserver ce jeu près d'une source de chaleur ou au soleil. Respecter une distance de 25 cm entre le boîtier émetteur et l'oreille. Retirer les piles si vous ne jouez pas à ce jeu durant quelques semaines.

RETRAIT ET INSERTION DES PILES REMPLAÇABLES

Le remplacement des piles doit toujours être effectué par un adulte. Pour remplacer les piles: desserrez la vis de la porte du compartiment des piles avec un tournevis pour accéder au compartiment des piles. Retirez les piles épuisées et insérez 2 nouvelles piles alcalines AAA de 1,5 volts en veillant à respecter la polarité d'insertion correcte (comme indiqué sur le produit). Ne mélangez pas des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables. Remettez la porte en place et serrez complètement la vis. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous le contrôle d'un adulte. Les piles rechargeables doivent être enlevées du jouet avant d'être rechargées. Les piles neuves et usagées ne doivent pas être mélangées. Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit. Cette notice doit être gardée car elle contient des informations importantes.





PICTOSOUND



120 sounds to discover the world

1 to 6 players

The aim of the game is to collect as many counters matching the sounds as you can.

This game develops the sense of hearing as well as observation skills and reflexes. Young and old alike will love it. It is an introduction to the sounds made by animals, bird song, the everyday noises we hear and musical instruments. In addition, by hearing the name of each sound in a foreign language, it also helps to develop vocabulary in 7 languages!

BOX CONTENTS

- 1 electronic unit (batteries not included- 2xAAA batteries required)
- 50 yellow counters and 70 red counters
- 1 set of playing rules

PREPARING FOR THE GAME

Start with the 50 easy sounds represented by pictures with a yellow border and spread out their counters on the table.

Choose one player who will press the yellow button to play a sound at each new round.

The sound unit (with its batteries inserted) is placed next to the player chosen to be the button presser. When you play with the more difficult sounds, you have to spread out the counters with red borders and press the red button at each new round.

HOW TO PLAY THE GAME

To start a game, the button presser presses the **S (Start)** button: when a «beep» is heard, this means that sound playback is ready and the game can start. When the button presser presses a button (**■** yellow if playing with the yellow counters, or **■** red for the red counters), a sound is played at random.

The players then have to look carefully the counters spread out on the table, identify the sound played and find the counter with the matching picture.

If none of the players are able to identify the sound, it can be played again by pressing the **R (Replay)** button on the sound unit. The 4 round buttons give the answers, playing the name of the sound translated into different languages. To hear the answer, simply press the button for the desired language: **● Light blue button: French - English, ● Dark green button: German - Dutch, ● Orange button: Spanish - Portuguese, ● Purple button: Italian - Russian.**

The player keeps the counter if he or she has correctly identified the sound, or leaves it in the middle of the table if not. The first player to collect 12 counters is the winner!

VARIATIONS OF THE GAME

The game becomes easier as the number of picture counters on the table gets smaller. So we recommend leaving the 50 (or 70) counters on the table and instead giving out a match whenever a player points to the correct matching picture.

The winner is the player with the most matches at the end of a "yellow" game or a "red" game.

END OF A GAME

After the last sound has been played, and upon the next button press, the words "**fin - the end**" will play, signifying the end of the game. To reset a game or to start a new one, press the **S (Start)** button.

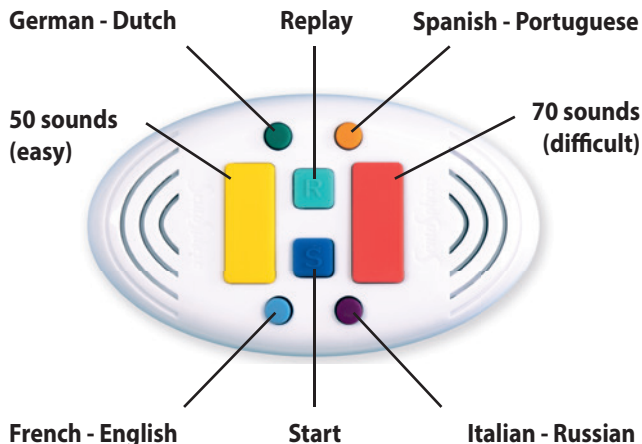
The sound unit switches off automatically if no buttons are pressed for 3 minutes.

RECOMMENDATIONS

Do not store this game near to a heat source or in the sun. Make sure there is a distance of 25 cm between the sound emitting unit and the ear. Remove the batteries if the game is not played for several weeks.

REMOVAL AND INSERTION OF REPLACEABLE BATTERIES

Battery replacement must always be carried out by an adult. To replace the batteries: loosen the screw of the battery compartment door with a screwdriver to access the battery compartment. remove the exhausted batteries and insert 2 new 1.5 Volt AAA alkaline batteries paying attention to respect the correct insertion polarity (as indicated on the product). Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries. Replace the door and fully tighten the screw. Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. New and used batteries are not to be mixed. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short-circuited. This leaflet must be retained since it contains important informations.





Das KLANG-LOTTO



120 Klänge, um die Welt zu entdecken

1 bis 6 Spieler

Gewinnen Sie zu viele Chips wie möglich, die Töne darstellen. Dieses Spiel fördert den Hörsinn, aber auch den Sinn für Beobachtung und die Reflexe. Es spricht sowohl junge Menschen als auch Erwachsene an. Es ermöglicht, Tiergeräusche, Vogelstimmen, die Geräusche unseres Alltags oder Musikinstrumente zu entdecken. Wenn Sie den Namen jedes Tons in Fremdsprachen hören, können Sie außerdem Ihren Wortschatz in 7 Sprachen erweitern!

INHALT DER BOX

- 1 elektronische Box (Batterien nicht enthalten - benötigt 2 AAA -Batterien)
- 50 gelbe Chips und 70 rote Chips
- 1 Spielregel

SPIELVORBEREITUNG

Beginnen Sie mit den einfachen 50 Tönen, deren Darstellungen gelb eingekreist sind, und verteilen Sie sie auf der Spielfläche. Bestimmen Sie einen Spieler, der die gelbe Taste drückt, um in jeder Runde einen Ton zu erzeugen. Die Box (mit den Batterien aufgeladen) wird neben dem vorgesehenen Spieler platziert, der die Tasten drückt. Wenn Sie mit den schwierigsten Tönen spielen, müssen Sie die rot eingekreisten Chips verteilen und bei jeder Runde den roten Knopf der Box drücken.

Die Box (mit den Batterien aufgeladen) wird neben dem vorgesehenen Spieler platziert, der die Tasten drückt. Wenn Sie mit den schwierigsten Tönen spielen, müssen Sie die rot eingekreisten Chips verteilen und bei jeder Runde den roten Knopf der Box drücken.

SPIELVERLAUF

Um ein Spiel zu starten, drückt der Spieler, der die Box verwaltet, die Taste **S (Start)**: Es ertönt ein Piepton. Dies bedeutet, dass die Töne spielbereit sind und das Spiel beginnen kann. Sobald der Spieler eine Taste drückt (gelb, wenn mit den gelben Chips gespielt wird, oder rot für die roten Chips), ist ein zufällig ausgestrahlter Ton zu hören.

Die Spieler beobachten alle auf dem Tisch ausgebreiteten Chips. Sie müssen dann den ausgegebenen Ton erkennen und den Chip mit dem entsprechenden Bild finden.

Wenn kein Spieler den Ton identifizieren kann, kann man ihn erneut anhören, indem man die Taste **R (Replay)** auf der Box drückt. Die 4 runden Tasten entsprechen dem Namen des in verschiedene Sprachen übersetzten Tons. Um die Antwort zu erhalten, drücken Sie einfach die Taste der gewünschten Sprache: **Hellblauer Knopf: Französisch - Englisch**, **Dunkelgrüner Knopf: Deutsch - Niederländisch**, **Orangefarbener Knopf: Spanisch - Portugiesisch**, **Lila Knopf: Italienisch - Russisch**.

Der Spieler behält den Chip, wenn er den Ton richtig erkannt hat, oder lässt ihn in der Mitte des Tisches liegen, wenn er sich geirrt hat. Der erste Spieler, der 5 Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen!

VARIANTE DES SPIELS

Das Spiel wird einfacher, sobald weniger Bilder auf der Spielfläche liegen. Wir empfehlen daher, die 50 oder 70 Chips auf dem Tisch zu lassen und jedes Mal ein Streichholz auszugeben, wenn ein Spieler seinen Finger auf das dem Ton entsprechende Bild gelegt hat. Sieger ist derjenige mit den meisten Streichhölzern am Ende des „gelben“ oder „roten“ Spiels.

ENDE EINES SPIELS

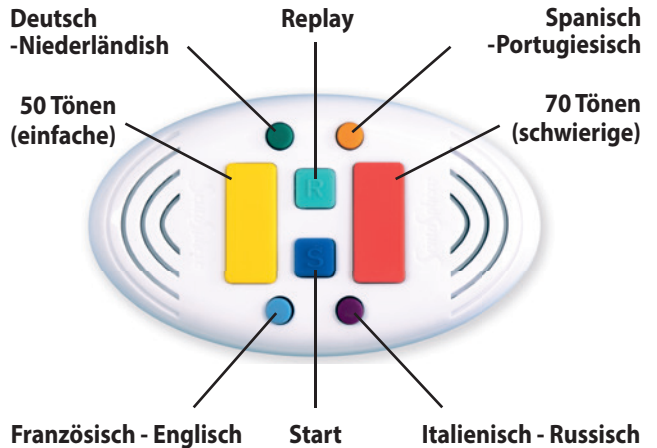
Wenn alle Töne einer Serie abgespielt wurden und der Spieler versucht, einen neuen Ton in dieser Serie abzuspielen, wird der Satz „**Ende - the end**“ angekündigt. Um ein Spiel auf Null zurückzusetzen oder ein neues zu starten, drücken Sie die Taste **S (Start)**. Das Spiel wird automatisch ausgeschaltet, wenn 3 Minuten lang keine Taste gedrückt wird.

EMPFEHLUNGEN

Bewahren Sie dieses Spiel nicht in der Nähe einer Wärmequelle oder in der Sonne auf. Halten Sie einen Abstand von 25 cm zwischen der Senderbox und dem Ohr. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie dieses Spiel einige Wochen lang nicht spielen.

AUSTAUSCHBARE BATTERIEN ENTFERNEN UND EINLEGEN

Der Batteriewechsel sollte immer von einem Erwachsenen durchgeführt werden. So tauschen Sie die Batterien aus: Lösen Sie die Schraube an der Batteriefachklappe mit einem Schraubendreher, um Zugang zum Batteriefach zu erhalten. Entfernen Sie die leeren Batterien und legen Sie 2 neue 1,5-Volt-AAA-Alkalibatterien ein. Achten Sie dabei auf die richtige Einlegepolarität (wie auf dem Produkt angegeben). Mischen Sie keine alkalischen, Standard- (Kohlenstoff-Zink) oder wiederaufladbaren Batterien. Setzen Sie die Tür wieder ein und ziehen Sie die Schraube fest an. Nicht wiederaufladbare Batterien sollten nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien sollten unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien sollten vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entfernt werden. Neue und gebrauchte Batterien sollten nicht gemischt werden. Die Klemmen einer Batterie dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Diese Broschüre sollte aufbewahrt werden, da sie wichtige Informationen enthält.





GELUIDENLOTTO

120 geluiden om de wereld te ontdekken



1 tot 6 spelers

Win zoveel mogelijk fiches door een geluid goed te raden. Dit spel stimuleert het gehoor, maar ook het gevoel voor observatie en reflexen. Het is leuk voor jong en oud. Leer dieregeluiden herkennen, het gezang van vogels, de geluiden uit ons dagelijks leven of van de muziekinstrumenten. Je hoort de naam van elk geluid in een andere taal en zo kun je ook je woordenschat in 7 talen ontwikkelen!

INHOUD SPELDOOS

- 1 elektronische luidspreker (excl. batterijen, werkt op 2 AAA-batterijen)
- 50 gele fiches en 70 rode fiches
- 1 spelregels

VOORBEREIDING

Begin met de 50 gemakkelijke geluiden waarvan de voorstellingen op de fiches in het geel zijn omcirkeld. Verspreid de fiches over de speeltafel. Wijs een speler aan om bij elke beurt op de gele knop te drukken.

De luidspreker (met batterijen) wordt geplaatst naast de speler die is aangewezen om op de knoppen te drukken. Als je voor de moeilijke geluiden kiest, moet je de rood omcirkelde fiches over de speeltafel verspreiden en elke keer op de rode knop drukken.

VERLOOP VAN HET SPEL

Om een spel te starten, drukt de speler die hiervoor is aangewezen op de **S-toets (Start)**: je hoort nu een 'piep', wat betekent dat de geluiden klaar zijn om af te spelen en het spel kan beginnen. Zodra de speler op een knop drukt (geel als hij met de gele fiches speelt, of rood voor de rode fiches), zal een willekeurig geluid te horen zijn. De spelers bekijken alle fiches die op tafel liggen, moeten het geluid herkennen en het fiche met de bijbehorende afbeelding vinden.

Als geen enkele speler het geluid herkent, kun je het opnieuw beluisteren door op de **R (Replay)**-knop te drukken. De 4 ronde knoppen komen overeen met de naam van het geluid dat in verschillende talen is vertaald. Om het juiste antwoord te krijgen, druk je op de knop van de gewenste taal: **Lichtblauwe knop: Frans - Engels**, **Donkergroene knop: Duits - Nederlands**, **Oranje knop: Spaans - Portugees**, **Paarse knop: Italiaans - Russisch**.

De speler mag het fiche houden als hij het geluid goed heeft herkend. Hij laat het fiche in het midden van de tafel liggen als hij zich heeft vergist. De eerste speler met 12 fiches wint het spel!

SPELVARIANT

Het spel wordt gemakkelijker zodra er minder plaatjes op tafel liggen. Om dat te voorkomen raden wij aan om de 50 of 70 fiches op tafel te laten liggen en een speler een lucifer te geven elke keer dat hij duidelijk met zijn vinger heeft gewezen naar het plaatje dat bij het geluid hoort. De winnaar is de speler met de meeste lucifers aan het einde van het 'gele' of 'rode' spel.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer je alle geluiden uit een reeks hebt gehoord en de speler probeert een nieuw geluid uit de reeks te laten horen, wordt er 'einde' gezegd. Druk op de knop **S (Start)** om van voor af aan te beginnen of om een nieuw spel te starten. Het spel schakelt vanzelf uit als er 3 minuten lang niet op de knop wordt gedrukt.

AANBEVELINGEN

Bewaar dit spel niet in de buurt van een warmtebron of in de zon. Houd 25 cm afstand tussen de luidspreker en het oor. Verwijder de batterijen als je dit spel enkele weken niet speelt.

VERVANGBARE BATTERIJEN VERWIJDEREN EN PLAATSEN

De batterij moet altijd worden vervangen door een volwassene. Om de batterijen te vervangen: Draai de schroef op het batterijklepje los met een schroevendraaier om toegang te krijgen tot het batterijvak. Verwijder de lege batterijen en plaats 2 nieuwe 1,5 volt AAA-alkalinebatterijen. Let hierbij op de juiste polariteit (zoals aangegeven op het product). Gebruik geen alkaline-, standaard (zinkkoolstof) of oplaadbare batterijen door elkaar. Plaats de deur terug en draai de schroef volledig vast. Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen. Oplaadbare batterijen moeten worden opgeladen onder toezicht van een volwassene. Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd voordat ze worden opgeladen. Nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet door elkaar worden gebruikt. De polen van een batterij mogen niet worden kortgesloten. Deze bijsluiters dient te worden bewaard omdat deze belangrijke informatie bevat.

