

Sound

memory[®]



ratatatata!!!
ratatatata!!!



Ravensburger

D Sound Memory®

Ravensburger Spiele® Nr. 21 657 4

Der akustische Memoryspaß für 2 - 4 Kinder
von 2 1/2 - 7 Jahren

Inhalt: 1 elektronische Maus Marvin
24 Bildkärtchen (12 Bildpaare)

Spielidee

Wo liegt das Bild, auf dem die Glocke zu sehen ist, die gerade laut gebimmelt hat? Die Suche nach den passenden Bildpaaren macht mit der elektronischen Maus Marvin noch mehr Spaß. Sie ist das Besondere an diesem Memory, denn sie kennt alle auf den Bildkarten dargestellten Geräusche.

Mit Konzentration und gutem Gedächtnis kann man viele Bildpaare sammeln und so das Spiel gewinnen.

So funktioniert die Maus Marvin

Ihr setzt die Maus Marvin in Gang, indem ihr auf den grünen Pfeil drückt. Sie begrüßt euch mit einer Melodie. Drückt ihr danach noch einmal auf den grünen Pfeil, hört ihr das erste Geräusch.



➔ Die Maus Marvin kennt **zwölf verschiedene Geräusche**. Sie erklingen nach Drücken des **grünen Pfeils** in zufälliger Reihenfolge. Hört genau hin – prasselt hier der Regen oder pfeift der Wind oder war das etwa Vogelgezwitscher?

- Den **blauen Knopf** drückt ihr, sobald ihr ein Bildpaar gefunden habt. Das zu diesem Bild passende Geräusch wird während dieser Spielrunde nicht mehr wiederholt.

Lasst ihr die Maus Marvin länger als fünf Minuten in Ruhe, schaltet sie sich automatisch ab.

Vor dem Spiel

Hört euch alle 12 Geräusche, die die Maus Marvin nachmachen kann, zuerst einmal an und vergleicht sie mit den Memorykarten.

Könnt ihr die Geräusche erkennen, die auf den Bildkarten dargestellt werden, wie z. B. das Hupen des Autos, das Läuten der Kirchturmglocke?



Was kann es sein, wenn ihr ein lautes „Tuut Tuut“ hört? Richtig, es ist die Hupe des Autos!

Wenn ihr ein bisschen übt, könnt ihr bald alle Geräusche den richtigen Abbildungen zuordnen und mit dem Spiel beginnen.

So wird gespielt

Zur Vorbereitung legt ihr alle Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und mischt sie gut. Ihr könnt die Karten so zufällig liegen lassen oder in Reihen zu einem Quadrat oder einem Rechteck ordnen. Die Karten dürfen nicht übereinander liegen.

Anfangen darf, wer als Nächstes Geburtstag hat. Derjenige drückt einmal auf den grünen Pfeil ↗ und die Maus Marvin begrüßt euch mit einer Melodie.

Jetzt geht es richtig los! Bist du an der Reihe, drückst du wieder auf den grünen Pfeil ↗. Die Maus Marvin ahmt ein Geräusch nach, z. B. das Hupen des Autos, „Tuut Tuut“.

Jetzt suchst du das passende Bildpaar, also das Auto, in dem die Oma sitzt und hupt. Dazu drehst du nacheinander zwei Bildkärtchen auf dem Tisch um.

Hast du genau die beiden Bildkärtchen aufgedeckt, die zum gehörten Geräusch passen, darfst du die Kärtchen vor dir ablegen und auf den blauen Knopf ● drücken. Anschließend drückst du noch einmal den grünen Pfeil ↗ und suchst erneut die zum Geräusch passenden Bildkärtchen.



Passt eines oder beide Kärtchen nicht zum gehörten Geräusch, drehst du sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der nächste Spieler drückt wieder auf den grünen Pfeil ↗ um ein neues Geräusch zu hören und die passenden Kärtchen zu suchen.

Drückt einer von euch aus Versehen den blauen Knopf ●, bevor er die passenden Kärtchen gefunden hat, wird das Geräusch in dieser Runde nicht mehr wiederholt. Dann bleibt am Ende der Runde ein Paar der Bildkärtchen übrig.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Bildpaare aufgedeckt wurden. Jeder Spieler stapelt die gewonnenen Kärtchen. Gewinner dieser Runde ist, wer den höchsten Stapel hat.



Katze



Gewitter



Presslufthammer



Kirchturmglöcke



Hundegebell



Kinder



Wind



Vogelgezwitscher



Regen



Autohupe



Leierkasten



Schritte

Noch ein Tipp zum Schluss:

Beim ersten Spiel oder als Spielvariante für jüngere Kinder, kann man, statt mit Bildpaaren, mit einem Kärtchen pro Geräusch spielen.

Viel Spaß!

Batterien:

Vor dem ersten Spiel sollte ein Erwachsener die Batterien in das Spielgerät einlegen.

Auf der Unterseite der Maus Marvin befindet sich das Batteriefach. Mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher lösen

Sie die Schraube des Batteriefachs. Nachdem Sie den Deckel entfernt haben, legen Sie drei 1,5 Volt Batterien AAA-LR03 ein. Achten Sie dabei auf die richtige Richtung der Pole +/- (siehe Prägung im Batteriefach). Anschließend schließen Sie das Batteriefach, indem Sie den Deckel – mit den beiden Laschen voraus – auf das Fach setzen und wieder festschrauben.

Allgemeine Hinweise zur Verwendung von Batterien:

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf.

Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien!
- Keine Batterien verschiedenen Typs (z. B. Alkali und Zinkkohlenstoff) bzw. alte und neue Batterien zusammen einlegen!
- Nur Batterien des in der Anleitung vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden!
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden!
- Leere oder verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug herausnehmen!
- Aufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener laden!
- Verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll geben, sondern nur bei bestehenden Sammelstellen oder einem Sondermüllplatz abgeben.
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Aufladbare Batterien vor dem Laden aus dem Spielzeug entnehmen!
- Zuleitungspole niemals kurzschließen!

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Memory ist ein für die Ravensburger AG national und international geschütztes Warenzeichen.

