

TamBuzi!

den Letzten trifft der Blitz!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014



TambuZi!

... L'ÉCLAIR FRAPPERA LE DERNIER !

Un jeu de réaction rapide comme l'éclair avec des animaux et un buzzer pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Günter Burkhardt **Illustration :** Michael Menzel

C'est la sécheresse dans la savane. Une chaleur insupportable règne depuis des semaines. Une seule chose reste à faire : pour plaire au dieu du temps Tambuzi, les animaux décident de l'honorer et de lui présenter une danse de la pluie autour du grand rocher vert. Le plan fonctionne plus vite que prévu : à peine les sons des tambours bongo retentissent-ils que les premiers éclairs jaillissent dans le ciel. Les animaux cherchent rapidement un refuge dans les huttes environnantes, mais il n'y a pas assez de place pour tout le monde.

Tandis que le son du bongo retentit dans le buzzer, vous devez, à tour de rôle, déplacer vos animaux et les faire avancer rapidement d'une hutte à l'autre. Lorsque le son s'arrête et qu'un éclair retentit, l'animal qui n'est pas caché dans une hutte est éliminé. Le but du jeu est d'éviter d'être frappé par l'éclair et d'obtenir le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

Avant la première partie

Découpez toutes les pièces du tableau en carton. Retirez les cercles en carton des quatre petits trous au milieu du plateau de jeu. Ils servent à fixer le buzzer bongo sur le plateau de jeu. Collez les autocollants à l'extérieur du buzzer.



Contenu du jeu

1 buzzer bongo, 1 plateau de jeu, 5 plaquettes de points, 5 gouttes d'eau, 1 feuille d'autocollants, 1 règle du jeu



2 rhinocéros fous



2 tigres casse-cous



2 zèbres frétilants



2 drôles de crocodiles

Le buzzer Bongo

Dans le jeu Tambuzi, tout tourne autour du buzzer Bongo. Il a deux fonctions :

1. Chronomètre

En appuyant une première fois, le chronomètre se met en marche. À partir de maintenant, un **coup de foudre** peut frapper à tout moment ! Mais c'est le hasard qui détermine le moment précis. Vous devez donc vous dépêcher pour ne pas avoir de mauvaise surprise !

2. Action

À chaque pression sur le buzzer, celui-ci vous indique si vous devez **avancer** de paillason en paillason ou si vous pouvez entrer dans une **hutte**.

Au début du jeu, choisissez un mode sonore en-dessous du buzzer :

A = mode savane : des cris d'animaux amusants et un feu de camp crépitant vous plongent directement dans l'atmosphère de la savane !

B = mode Bongo : un rythme de bongo hypnotique vous captivera !

C = Lautlosmodus : dans un silence lourd et pesant, le coup de tonnerre sera encore plus surprenant !

Préparatifs

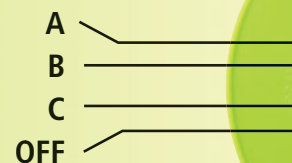
En fonction du nombre de joueurs, choisissez le matériel de jeu dont vous avez besoin :

Joueurs	2	3	4
Huttes visibles	7	5	7
Animaux par joueur	4 (de deux couleurs)	2 (d'une seule couleur)	2 (d'une seule couleur)
Plaquettes de points	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Gouttes d'eau	3	4	5

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Assemblez les différentes pièces pour voir le nombre de huttes correspondant. Chaque joueur prend ses animaux.

Le dernier joueur qui a dansé sous la pluie commence la partie. Il place l'un de ses animaux devant les singes (= à côté du plateau de jeu). Tous les joueurs répartissent ensuite leurs animaux sur les paillasons des huttes (= sur le plateau de jeu) dans le sens des aiguilles d'une montre. Cependant, un seul animal est autorisé par paillason. Préparer les plaquettes de points et les gouttes d'eau. Rangez le matériel restant dans la boîte.

Posez ensuite le buzzer Bongo au milieu du plateau de jeu pour qu'il repose sur les quatre petits trous.



(Vous trouverez des informations pour l'insertion des piles et d'autres consignes d'utilisation et de sécurité à la page 14.)

Déroulement de la partie

Important : vous ne jouez pas l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, vous jouez sans ordre précis ! Durant le jeu, un seul animal se trouve toujours à côté du plateau de jeu et peut être à tout moment frappé par la foudre. Tous les autres animaux se trouvent sur le plateau de jeu et sont protégés contre la foudre.

- C'est toujours le tour du joueur dont l'animal se trouve à côté du plateau de jeu. Ce joueur doit appuyer sur le buzzer Bongo et exécuter immédiatement l'action qui s'illumine (voir ci-dessous).
- C'est ensuite au tour du joueur dont l'animal se trouve à côté du plateau de jeu après l'action. C'est à lui d'appuyer sur le buzzer Bongo et d'exécuter l'action affichée.

La partie continue jusqu'à ce que le coup de tonnerre retentisse dans le buzzer. L'animal qui, à ce moment, se trouve à côté du plateau de jeu est éliminé.

C'est parti !

1 Appuyer sur le buzzer Bongo

Le premier joueur donne le signal de départ « À vos bongos, prêts, partez ! » et appuie sur le buzzer. À partir de ce moment, le temps s'écoule et l'orage approche ! Parallèlement, le symbole **Course** (= un, deux, trois ou quatre points) ou **Hutte** s'illumine.



2 Course

Avance ta figurine du nombre correspondant de huttes dans le sens des aiguilles d'une montre et pose-la **à côté** du plateau de jeu. Où se trouve l'habitant de cette hutte ?

Sur le paillasson ?

Quelle chance ! Échange ta place avec cet animal. Désormais, le joueur à qui appartient la figurine doit **appuyer sur le buzzer Bongo** et déplacer sa figurine.

Dans la hutte ?

Pas de chance, la hutte est déjà occupée ! Tu ne peux pas rester ici, tu dois immédiatement appuyer une nouvelle fois **sur le buzzer Bongo**.



ou Hutte



Hourra ! Tu peux entrer dans la hutte devant laquelle tu te trouves ! Pose

l'habitant actuel à côté du plateau de jeu, peu importe qu'il se trouve dans la hutte ou sur le paillasson. Désormais, le joueur à qui appartient la figurine doit **appuyer sur le buzzer Bongo** et déplacer sa figurine.

Répétez l'étape 2 (**course** ou **hutte**) jusqu'au **coup de foudre** !

3 Coup de foudre

Dès qu'un bruit d'éclair retentit, la partie est immédiatement terminée. L'animal à qui c'est le tour ou qui se trouve à côté du plateau de jeu est éliminé. Le joueur à qui l'animal appartient reçoit la plaquette de points avec la valeur la moins importante. Pose la plaquette devant toi et pose ton animal dessus.

4 Partie suivante

Retourne la pièce de puzzle du plateau de jeu que tu veux pour avoir une hutte en moins. Prends l'habitant de la hutte disparue et place-le devant les singes (= **à côté** du plateau de jeu). Tous les autres animaux sortent sur les paillassons de leurs huttes. Le joueur dont la figurine se trouve devant les singes commence la nouvelle partie.

Nouvelle danse de la pluie

Une danse de la pluie se termine dès qu'il ne reste que trois animaux et que toutes les plaquettes de points sont distribuées. Tous les joueurs comptent leurs points. Pour les animaux qui restent sur le plateau de jeu, vous obtenez le nombre de points affiché sur la hutte correspondante (6, 7 ou 8 points). Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de points a gagné cette danse de la pluie et reçoit une goutte d'eau en récompense. En cas d'égalité, la goutte est accordée au joueur dont l'animal se trouve sur la hutte avec le plus grand nombre de points.

Tous les joueurs reprennent ensuite leurs animaux avec eux. Le plateau de jeu se monte comme au début du jeu et une nouvelle danse de la pluie commence. Le joueur qui a obtenu une goutte de pluie en dernier commence la partie.

Règles importantes pour la danse de la pluie

- Le singe symbolise toujours la case de départ mais n'est pas compté comme case au cours du jeu.
- Si tu es le premier joueur et que dès le début, la hutte s'illumine sur le buzzer Bongo, appuie dessus une deuxième fois pour relancer le jeu.
- C'est toujours au tour de l'animal qui se trouve à côté du plateau de jeu.
- Un seul animal doit se trouver sur la hutte, qu'il soit sur le paillasson ou dans la hutte.
- Si tu atterris devant une hutte occupée par ton autre animal, tu dois appuyer une nouvelle fois sur le buzzer Bongo.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur reçoit la deuxième goutte d'eau et remporte ainsi le jeu.

N'oubliez pas d'éteindre le buzzer bongo à la fin du jeu. Cela permet de préserver les piles et de pouvoir commencer le jeu immédiatement la prochaine fois !



D'autres questions ? Tu trouveras ici une vidéo des règles.





TambuZ!

... de laatste wordt door de bliksem geraakt!

Een bliksemsnel reactiespel met bongo-buzzer voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Idee: Günter Burkhardt

Illustratie: Michael Menzel

Op de savanne heerst de droogteperiode. Al wekenlang is het broeierig heet. Dan kun je maar één ding doen: de dieren besluiten dan ook, ter ere van de weergod Tambuzi, een regendans rond de eeuwig groene rots op te voeren om hem gunstig te stemmen. Het plan slaagt sneller dan verwacht: nauwelijks klinkt het geroffel van de bongo's of de eerste bliksemschichten schieten al uit de hemel! Snel zoeken de dieren een veilig onderkomen in de hutten rondom, maar er is niet genoeg plaats voor iedereen ...

Terwijl het bongogeluid uit de buzzer klinkt, moeten jullie om beurten zo snel mogelijk jullie dieren bewegen en van hut naar hut trekken. Als het geluid met een sissende bliksem ophoudt, is het spel voor het dier zonder hut afgelopen. Doel van het spel is om zo mogelijk niet door de bliksem geraakt te worden en uiteindelijk de meeste punten te verzamelen.

Vóór het eerste spel

Druk voorzichtig alle delen uit het karton. Verwijder ook de kleine kartonrondjes uit de vier gaatjes in het midden van het speelveld. Deze gaatjes zijn bedoeld om de bongo-buzzer op het speelveld vast te zetten. Plak de stickers op de buitenkant van de buzzer.



Spelinhoud

1 bongo-buzzer, 1 speelveld, 5 scoreplaatjes, 5 waterdruppels, 1 vel met stickers, 1 handleiding met spelregels



2 nieuwsgierige neushoorns

2 trotse tijgers

2 zenuwachtige zebra's

2 komische krokodillen

De bongo-buzzer

Bij het Tambuzi-spel draait alles om de bongo-buzzer. Hij heeft twee functies:

1. Tijdmetering

Bij het eerste indrukken wordt de tijdmeter ingeschakeld. Van nu af kan elk moment een **bliksemschicht** uit de hemel schieten! Wanneer dat precies is, wordt door het toeval bepaald. Schiet dus snel op, zodat je niet door de bliksem verrast wordt!

2. Actie

Bij elke druk op de buzzer wordt aangegeven of jullie van mat naar mat moeten **lopen** of een **hut** mogen binnengaan.

Kies bij het begin van het spel een geluidsmodus uit op de onderkant van de buzzer:

- A = savannemodus:** grappige diergeluiden en knapperend kampvuur brengen jullie helemaal in savannestemming!
- B = bongomodus:** een hypnotiserend bongoritm trekt jullie in zijn ban!
- C = geluidloze modus:** in de spanningsgeladen stilte komt de bliksem nog onverwacht!

Spelvoorbereiding

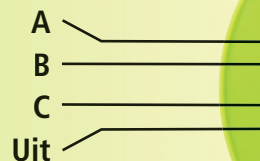
Kies het spelmateriaal dat nodig is voor het aantal spelers:

Spelers	2	3	4
Zichtbare hutten	7	5	7
Dieren per speler	4 (in twee kleuren)	2 (in één kleur)	2 (in één kleur)
Scoreplaatjes	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Waterdruppels	3	4	5

Leg het speelveld in het midden op tafel. Leg de puzzelstukken zodanig aan elkaar dat het juiste aantal hutten te zien is. Iedere speler neemt zijn dieren.

Wie als laatste in de regen gedanst heeft, mag beginnen en zet een van zijn dieren voor de aap (= **naast het speelveld**). Daarna verdelen alle andere spelers hun dieren om beurten over de maten voor de hutten (= **op het speelveld**). Denk eraan: op elke mat mag maar één dier staan. Leg de scoreplaatjes en de waterdruppels klaar. Overbodig spelmateriaal gaat terug in de doos.

Zet de bongo-buzzer vervolgens zodanig in het midden op het speelveld dat hij vast in de vier gaatjes staat.



(Meer informatie over het vervangen van de batterijen en andere gebruiks- en veiligheidsinstructies zijn te vinden op pagina 14.)

Spelverloop

Belangrijk! Jullie spelen niet om beurten, maar wild door elkaar! Tijdens het spel staat altijd één dier naast het speelbord waar hij elk moment door de bliksem kan worden getroffen. Alle andere dieren staan **op** het speelbord en zijn daardoor veilig voor de **bliksem**.

- De beurt gaat altijd naar de speler van wie het dier **naast** het speelbord staat. Deze speler moet op de **bongo-buzzer drukken** en meteen de oplichtende actie uitvoeren (zie onder).
- Dan is de speler aan de beurt van wie het dier na de actie **naast** het speelbord terecht is gekomen. Die moet dan op de **bongo-buzzer drukken** en de aangegeven actie uitvoeren.

Dat gaat zo door totdat de **blikseminslag** uit de buzzer klinkt. Het dier dat nu **naast** het speelbord staat, mag bij dit spel niet meer meespelen.

Nu gaat het beginnen!

1 Op de bongo-buzzer drukken

De startspeler geeft het signaal: „Aan de bongo's, klaar, af!” en drukt dan op de buzzer. Vanaf nu loopt de tijd en komt het onweer dichterbij! Gelijktijdig verschijnt op de buzzer ofwel het symbool voor **lopen** (= een, twee, drie of vier punten) of een **hut**.



2 Lopen



Zet je figuur met de wijzers van de klok mee het aangegeven aantal plaatsen (hutten) vooruit en zet hem daar **naast** het speelbord. Waar is de bewoner van deze hut?

Op de mat?

Je hebt geluk gehad! Verruil van plaats met het andere dier. Nu moet de speler van wie deze figuur is, op de **bongo-buzzer drukken** en zijn figuur verplaatsen.

Op de hut?

Dat is nou jammer, de hut is al bezet! Hier kun je niet blijven staan, dus moet je meteen nóg een keer op de **bongo-buzzer drukken**.



Of

De hut



Hoera! Je mag de hut waar je voor staat, binnengaan. Zet de eerdere

bewoner **naast** het speelbord, of hij zich nu op de hut of op de mat bevindt. Nu moet de speler van wie deze figuur is, op de **bongo-buzzer drukken** en zijn figuur verplaatsen.

Herhaal stap 2 (lopen of hut) tot de blikseminslag!

3 Blikseminslag

Als de sissende bliksem te horen is, is de ronde meteen voorbij. Het dier dat net aan de beurt was of nog naast het speelbord staat, mag niet meer meedoen. De speler van wie dit dier is, krijgt het scoreplaatje met de laagste voorhanden waarde. Hij legt het plaatje voor zich neer en zet het dier erop.

4 Volgende ronde

Draai nu een willekeurig puzzelstuk om, zodat één hut minder te zien is. Neem de bewoner van de verdwenen hut en zet hem hem voor de aap (= **naast** het speelbord). Alle andere dieren gaan op de matten voor de hutten staan. De speler van wie het dier voor de aap staat, is nu startspeler en de volgende ronde begint.

Nieuwe regendans

Een regendans is uit, zodra nog maar drie dieren overgebleven en alle scoreplaatjes verdeeld zijn. Nu tellen de spelers hun punten op. Voor de dieren die nog bij of op een hut op het speelbord staan, krijgen jullie evenveel punten als op de hut staan afgebeeld (6, 7 of 8). De speler met de meeste punten heeft deze regendans gewonnen en krijgt als beloning een waterdruppel. Bij gelijke stand gaat de druppel naar de speler van wie het dier bij de hut met het hoogste cijfer staat. Daarna pakken alle spelers weer hun eigen dieren. Bouw het speelbord weer op zoals aan het begin en een nieuwe regendans begint. Startspeler is de speler die als laatste een waterdruppel heeft gekregen.

Belangrijke regendansregels

- De aap symboliseert altijd een startplaats, maar wordt tijdens het spel niet als veld meegeteld.
- Als je startspeler bent en meteen bij het begin de hut op de bongo-buzzer verschijnt, moet je meteen nog een keer drukken.
- De beurt gaat altijd naar de speler van wie het dier naast het speelbord staat.
- Bij een hut mag altijd maar één dier staan, of dat nu op de mat of op de hut is.
- Als je voor een hut terechtkomt waar een ander dier van jou staat, moet je nog een keer op de bongo-buzzer drukken.

Einde van het spel

Het spel is uit als een speler de tweede waterdruppel krijgt. Hij/zij is dan de winnaar.

Vergeet niet om na het spel de bongo-buzzer uit te schakelen. Zo bescherm je de batterijen en kun je bij het volgende spel meteen weer beginnen!





Tambuzi!

... THE LAST IS STRUCK BY LIGHTNING!

A lightning-fast reaction game with bongo buzzer for 2 to 4 players ages 6 to 99.

Author: Günter Burkhardt **Illustrations:** Michael Menzel

It is dry season in the savanna. An oppressive heat has prevailed for weeks. Only one thing can help to win over the weather god Tambuzi, the animals decide to perform a rain dance around the evergreen rock in his honor. The plan works faster than imagined. The bongo drums just have just begun to sound when the first lightning bolts start flashing across the sky! The animals quickly look for shelter in the surrounding huts, but not everyone finds a place ... While the buzzer emits the bongo sound, you have to take turns moving your animals quickly from hut to hut. When the sound stops with a sizzling lightning bolt, the animal without a hut is eliminated. The aim of the game is to avoid being struck by lightning and to have the most points at the end.

Before playing for the first time

Detach all pieces from the cardboard. Also remove the cardboard circles from the four small holes in the center of the game board; they are required to attach the bongo buzzer to the game board. Stick the labels on the outside of the buzzer.



Contents

1 bongo buzzer, 1 game board, 5 point tiles, 5 water drops, 1 sheet of labels, 1 set of game instructions



2 scatter-brained rhinoceroses



2 daring tigers



2 fidgety zebras



2 grumpy crocodiles

The bongo buzzer

In the Tambuzi game everything revolves around the bongo buzzer. It has two functions:

1. Timer

The timer is activated the first time the buzzer is pressed. From now on a **lightning bolt** can strike any moment! However, chance decides exactly when the lightning will strike. So please hurry so you won't get an unwanted surprise!

2. Action

Every time the buzzer is pressed, the symbols show whether you may **walk** from door mat to door mat or enter a **hut**.

Before you start to play, select a sound mode on the bottom of the buzzer:

A = Savanna mode: Funny animal calls and a crackling camp fire put you right in the middle of the savanna!

B = Bongo mode: A hypnotic bongo rhythm will captivate you!

C = Silent mode: Silent mode: In the suspense-packed silence, you will be all the more surprised when the lightning bolt strikes! Then put the bongo buzzer in the center

Preparation

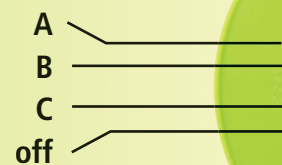
Select the game pieces according to the number of players:

Players	2	3	4
Visible huts	7	5	7
Animals per player	4 (in two colors)	2 (in one color)	2 (in one color)
Tambuzi-Taler	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Water drops	3	4	5

Place the game board in the center of the table. Fit the board parts together so that the right number of huts is visible. Each player takes his/her animals.

The player who last danced in the rain gets to play first and puts one of his/her animals in front of the monkey (= **next to the game board**). Then the players place their animals on the hut door mats (= **on the game board**) in a clockwise direction, however only one figure is allowed per mat. Have the point tiles and the water drops ready. Return any extra pieces to the game box.

of the game board so that it fits firmly in the four small holes.



You will find instructions on how to insert the batteries and further user and safety instructions on page 14.)

How to Play

Important: Do not play in a clockwise order but in random order! During the game exactly one animal is **next to** the game board and can be struck by lightning at any time. All the other animals are on the game board and are protected from the **lightning bolt**.

- The player whose animal is **next to** the game board always has to take a turn. This player must **press the bongo buzzer** and immediately perform the action that lights up (see below).
- Then the player whose animal is **next to** the game board after the action takes a turn. Now he/she must **press the bongo buzzer** and perform the displayed action.

This is continued until the **lightning bolt** sounds from the buzzer. Now the animal which is **next to** the game board at this time is eliminated.

Starting the Game

1 Press the bongo buzzer

The player who starts the round says the cue "Ready, set, go!" and presses the buzzer. Now the clock starts ticking and the thunderstorm starts coming closer and closer! At the same time, either the symbol for **Walk** (= one, two, three or four dots) or a **hut** shines on the buzzer.



2 Walk



Move your figure in a clockwise direction by the corresponding number of huts and place it there **next to** the game board. Where is the inhabitant of this hut?

On the door mat?

That's lucky! Swap places with this animal. Now the player who has this figure has to press the bongo buzzer and move his/her figure.

On the hut?

Too bad, the hut is already occupied! You cannot stay here and immediately have to **press the bongo buzzer** again.



Or

Hut



Hooray! You may enter the hut you are in front of! Put the previous inhabitant next to the game board regardless whether it is on the hut or on the door mat. Now the player who has this figure has to **press the bongo buzzer** and move his/her figure.

Repeat step 2 (**Walk** or **Hut**) until the **lightning bolt** strikes!

3 Lightning bolt strike

When a sizzling lightning bolt sounds, the round is immediately over. The animal that is taking its turn or is next to the game board is eliminated. The player who has this animal receives the point tile with the lowest available value. Place the tile in front of you and put your animal on it.

4 Next round

Turn over any puzzle piece of the game board so one hut less is visible. Take the inhabitant of the missing hut and put it in front of the monkey (= **next to** the game board). All the other animals are placed on the door mats of their huts. The player whose figure is in front of the monkey gets to play first and the next round begins.

New rain dance

A rain dance is over when there are only three animals left and all the point tiles are given out. Now all the players add up their points. For the animals that are still on the game board you receive the number of points (6, 7 or 8 points) shown on the respective hut. The player with the most points has won this rain dance and receives a water drop as a reward. In case of a tie, the drop is given out to the player whose animal is at the hut with the higher number.

Then all the players take back their animals. The game board is set up as at the beginning and a new rain dance begins. The player who last received a water drop gets to start the round.

Important rain dance rules

- The monkey always stands for the starting space; however it is not counted as a space during the game.
- If you start the round and the hut on the bongo buzzer lights up right at the beginning, press the buzzer again right away.
- The animal that is next to the game board always has to take a turn.
- Only one animal is allowed to be at each hut regardless whether it is on the door mat or on the hut.
- If you land in front of a hut with your own animal, you have to press the bongo button again.

End of the Game

The game is over when a player receives the second water drop, thus winning the game.

Do not forget to switch off the bongo buzzer after the game. That saves battery power and you can start playing right away the next time!



Batteriewechsel – Allgemeines

Verwendungszweck

Dieser Artikel ist für Kinder ab 3 Jahren zum Spielen in trockener Umgebung bestimmt.
Sound-Modus: Dieser kann mit dem Schalter an der Unterseite des Buzzers gewählt werden.
Die verschiedenen Modi unterscheiden sich nur durch den Sound, der Spielablauf ist gleich. Setzen Sie den Artikel keiner zu großen Hitze aus. Das Einsetzen und Wechseln der Batterien darf nur von Erwachsenen durchgeführt werden. Schalten Sie diesen Artikel beim Batteriewechsel aus.

Einsetzen der Batterien:

Öffnen Sie den Verschlussdeckel des Batteriefaches mit einem passenden Schraubendreher. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.

Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.

Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden.

Ungleiche Batterien oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.

Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.

Wenn Sie den Artikel längere Zeit nicht benutzen, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach und lagern Sie diese an einem für Kinder unzugänglichen Platz.

Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Verwenden Sie ausschließlich Batterien des Typs AAA.

Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Polarität.

Befestigen Sie den Batteriedeckel wieder mit der Schraube.

Bewahren Sie diese Anleitung auf. Bei Weitergabe des Artikels übergeben Sie auch diese Anleitung.

Changing batteries - general

Intended use

This item is intended for use in a dry environment by children aged 3 years and over. Sound mode can be selected using the switch on the underside of the buzzer.

The only difference between the various modes is the sound. The game works in the same way. Do not expose the item to extreme heat. Batteries may only be inserted and changed by adults.

Inserting the batteries:

Open the cover of the battery compartment unit using an appropriate screwdriver. Do not recharge non-rechargeable batteries.

Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision.

Rechargeable batteries must be removed from the toy before charging.

Do not use unlike batteries or new and used batteries together.

Batteries must be inserted with correct polarity.

Empty batteries must be removed from the toy.

Do not short-circuit the terminals.

Only use CR2032 batteries. Only use AAA batteries.

Observe correct polarity when inserting the batteries.

Screw the battery compartment shut.

Keep these instructions in a safe place. If you sell or pass on this item please make sure that you also pass on these instructions.

Changement des piles - généralités

Usage prévu

Cet article est destiné aux enfants à partir de 3 ans pour jouer dans un environnement sec.

Mode son : ce mode peut être sélectionné au moyen de l'interrupteur placé sous le buzzer.

Seul le son change entre les différents modes, le déroulement du jeu reste le même. N'exposez jamais l'article à une chaleur trop importante. L'insertion et le changement des piles doivent être effectués exclusivement par un adulte. Désactivez l'article avant de changer les piles.

Insertion des piles :

Ouvrez le couvercle du compartiment à piles avec un tournevis adapté.

Ne pas tenter de recharger les piles non rechargeables.

Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.

Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant le chargement.

Les piles différentes ou les piles neuves et usagées ne doivent pas être utilisées ensemble.

Les piles vides doivent être retirées du jouet.

Lorsque que vous n'utilisez pas l'article pendant une période prolongée, retirez les piles du compartiment prévu à cet effet et conservez-les à un endroit inaccessible aux enfants.

Les bornes de raccordement ne doivent pas être court-circuitées.

Utilisez exclusivement des piles de type AAA. Respectez la polarité lors de l'insertion des piles.

Fixez de nouveau le couvercle avec la vis.

Conservez cette notice. Elle doit être jointe à l'article lorsque vous le confiez à autrui.