

F Sound Memory®

Illustrations: Joachim Krause

Jeu Ravensburger® n° 21 657 4

Jeu sonore pour 2 à 4 joueurs à partir de
2 1/2 ans.

Contenu : Marvin, le meneur de jeu électronique
24 cartes (12 paires d'images)

Présentation du jeu

Où se trouve l'image montrant la cloche qui sonne ? À l'aide de Marvin, le meneur de jeu électronique, la recherche d'images identiques est encore plus ludique et dynamique. Marvin rend le Sound Memory exceptionnel car il connaît tous les sons représentés sur les cartes.

Il faut de la concentration et une bonne mémoire pour collectionner beaucoup de paires d'images et, ainsi, gagner la partie.

Comment fonctionne Marvin, le meneur de jeu électronique ?

Mettez Marvin en marche en appuyant sur la flèche verte. Il vous salue avec une mélodie.

Appuyez de nouveau sur la flèche verte et vous entendez le premier son.



➤ Marvin connaît douze sons différents. En appuyant sur la flèche verte, vous entendez ces sons en ordre aléatoire. Écoutez bien... Entendez-vous la pluie qui tombe, le vent qui souffle ou plutôt le chant des oiseaux ?

- Lorsque vous avez trouvé une paire d'images, appuyez sur le bouton rond. Le son correspondant ne sera plus répété tout au long de la partie.

Marvin s'éteint automatiquement si aucune touche n'est activée pendant au moins 5 minutes.

Avant de jouer

Familiarisez-vous d'abord avec tous les sons que Marvin peut imiter et comparez-les avec les cartes de jeu.

Savez-vous distinguer les bruits du klaxon de la voiture, de la cloche d'église, de la cour d'école ou de la pluie qui tombe ?



À quoi pensez-vous quand vous entendez un «Tûût Tûût Tûût» très fort ? Exact, c'est le klaxon de la voiture !

Avec un peu d'exercice, vous pouvez associer tous les sons aux images correspondantes et vous pouvez commencer à jouer.

Déroulement de la partie

Avant de commencer la partie, posez toutes les cartes sur la table, face cachée, et mélangez-les. Vous pouvez laisser les cartes telles qu'elles se trouvent ou former un rectangle pour repérer plus facilement leur emplacement.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Il appuie une fois sur la flèche verte ↗ et Marvin vous salue par une mélodie.

La partie peut commencer! Le joueur appuie de nouveau sur la flèche verte ↗. Marvin imite un son, par exemple, le klaxon d'une voiture «tùùt tùùt».

Maintenant, le joueur doit retrouver la paire d'images correspondant à ce son. Pour les retrouver, il retourne deux des cartes sur la table, l'une après l'autre.

Si les 2 cartes forment une paire et correspondent au son entendu, le joueur les pose devant lui et peut rejouer. Il appuie donc sur le bouton bleu ● pour supprimer le son de la voiture pour cette partie, puis sur la flèche ↗ pour entendre un nouveau son.



Si une ou les deux cartes retournées ne correspondent pas au son indiqué, le joueur les remet, face cachée, sur la table et c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur suivant appuie sur la flèche verte ↗ pour entendre un nouveau son et chercher les cartes correspondantes.

Si un joueur se trompe et appuie sur le bouton rond ● avant que la paire d'images ait été trouvée, le son n'est plus répété tout au long de la partie. Dans ce cas, à la fin de la partie, une paire d'images restera sur la table.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que toutes les paires ont été trouvées, après le dernier appui sur le bouton rond. Le vainqueur est alors le joueur qui a trouvé le plus de paires.

Un dernier conseil:

Si vous jouez pour la première fois ou si les joueurs sont très jeunes, vous pouvez jouer en cherchant seulement une carte par bruit.

Amusez-vous bien !



Chat



Orage



Marteau-Piqueur



cloche d'église



Chiens



Cour d'école



Vent



Oiseaux



Pluie



Klaxon



Orgue de Barbarie



Pas

MISE EN PLACE DES PILES (À RÉALISER PAR UN ADULTE)

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- L'appareil fonctionne avec 3 piles 1,5 V de type CRO3 - AAA - UM4 (non fournies).
- Après avoir ôté la vis au dos, ouvrir le logement de piles.
- Placer correctement les piles dans le sens indiqué, puis referme la trappe et remette la vis.
- La mise en place des piles ou accumulateurs est à réaliser par un adulte.

- Placer les piles ou accumulateurs dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion des piles ou accumulateurs.
- Utiliser uniquement les piles ou accumulateurs recommandés dans la notice ou de type équivalent.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles ou accumulateurs doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles ou accumulateurs neufs.
- Remplacer l'ensemble des piles ou accumulateurs, ne pas mélanger piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Retirer les piles ou accumulateurs usagés de l'appareil.
- Ne pas jeter les piles mais les ramener dans un centre de tri.
- Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou des accumulateurs.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles ou accumulateurs pour éviter qu'ils ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles ou accumulateurs avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Enlever les accumulateurs du jouet avant de les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mettre les bornes des piles ou des accumulateurs en court-circuit.
- Si une pile ou un accumulateur est avalé(e), consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

© 2002 Ravensburger Spielverlag

Memory est une marque déposée au niveau international par Ravensburger AG