

Sound DOMINO

Ravensburger spel nr. 21 656 7

Een legspel met geluiden voor **2-6** kinderen
van **4-7** jaar

Inhoud

1 elektronische
muis Marvin
28 dominokaarten

Spelidee

De dominokaarten hebben afbeeldingen van verschillende voertuigen.

Deze kaarten moeten in een rij worden neergelegd, daarbij kunnen alleen maar dezelfde afbeeldingen aan elkaar gelegd worden.

Het bijzondere van Sound Domino is de elektronische muis Marvin, want die kent de geluiden van alle afgebeelde voertuigen. Marvin bepaalt welke kaart als volgende aan de dominorij moet worden aangelegd.

Dit legspel oefent concentratie en waarneming – alsook het reactievermogen.

Winnaar is, de speler die bliksemsnel de juiste kaarten kan aanleggen en als eerste al zijn domino-kaarten kwijt is.

Zo werkt de muis Marvin

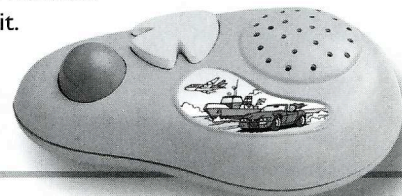
Zet de muis Marvin aan, door op één van de twee knoppen te drukken. Marvin begroet je met een muzikje.

Druk je vervolgens op de gele pijl, dan hoor je het eerste geluid.

Muis Marvin kent **zeven verschillende geluiden**. Zij klinken na het drukken van de gele pijl in een willekeurige volgorde. Luister goed – ben je nu met de auto, het vliegtuig of het schip onderweg?

Druk op de blauwe knop zodra je een kaart met het juiste geluid hebt, die bovendien in de dominorij past. Er klinkt een muzikje, bij wijze van spreken als applaus.

Als je Marvin langer dan 5 minuten laat wachten, dan schakelt zij automatisch uit.



NL



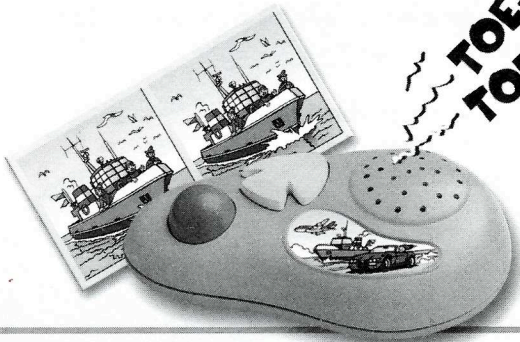
Voordat het spel begint

Luister eerst naar alle geluiden die muis Marvin kan nadoen, en vergelijk ze met de dominokaarten.

Herkennen jullie de geluiden van de auto, de trein, de fiets, de motor, de tractor, het vliegtuig en het schip?

Wat kan het zijn als je een luid "toe-oet, toe-oet" en meeuwenschreeuw hoort? Goed zo! Het is het schip.

Als je een beetje oefent, kun je al snel alle geluiden bij de juiste afbeeldingen plaatsen en met het spel beginnen.

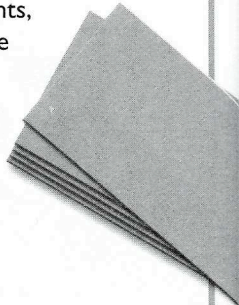
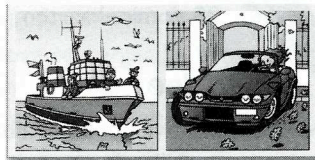


Zo wordt er gespeeld

Ter voorbereiding schudden jullie alle kaarten met de beeldzijde naar beneden en verdeel ze vervolgens naar het aantal spelers:

- bij 2 spelers krijgt ieder 8 kaarten
- bij 3 spelers krijgt ieder 6 kaarten
- bij 4–6 spelers krijgt ieder 4 kaarten.

Leg je dominokaarten **open voor je neer**. De overige kaarten komen als blinde stapel in het midden op tafel. De bovenste kaart wordt er omgedraaid neergelegd. Deze kaart is het **begin van de dominorij**, jullie mogen links of rechts, dus aan het begin of het einde van de rij aanleggen.

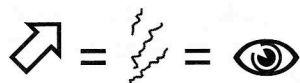


De speler die als eerste jarig is, mag beginnen.

Die speler drukt op een van de beide knoppen en muis Marvin begroet jullie met een muzikje.



Nu gaat het echt beginnen. Ben je aan de beurt, dan druk je op de gele pijl. Let allemaal goed op, want het geluid is maar één keer te horen!



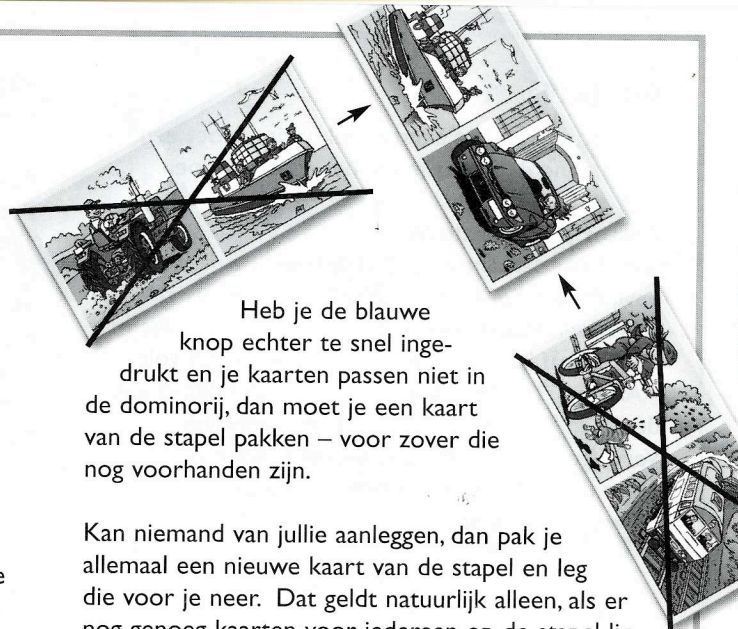
Je hoort bijvoorbeeld "trrrring, trrrring" en kijkt **allemaal tegelijkertijd** bij je kaarten, of je de passende kaart met de fiets hebt.

Vind je er één, dan kijk je vervolgens, **of de fiets of de tweede afbeelding op deze dominokaart** aan één van de uiteindes van de dominorij past. In ons voorbeeld zijn de kaarten fiets/auto of fiets/schip goed.

Zie je één van deze dominokaarten bij jezelf, dan druk je zo snel mogelijk op de **blauwe knop**.



De eerste die dat lukt, mag zijn dominokaart in de rij aanleggen. Daarna drukt de volgende speler op de gele pijl en gaan we weer verder met zoeken.



Heb je de blauwe knop echter te snel ingedrukt en je kaarten passen niet in de dominorij, dan moet je een kaart van de stapel pakken – voor zover die nog voorhanden zijn.

Kan niemand van jullie aanleggen, dan pak je allemaal een nieuwe kaart van de stapel en leg die voor je neer. Dat geldt natuurlijk alleen, als er nog genoeg kaarten voor iedereen op de stapel liggen, de overige kaarten blijven gewoon liggen.

Daarna drukt de volgende speler opnieuw op de gele pijl voor een nieuw geluid.

Alle spelers kijken tegelijkertijd

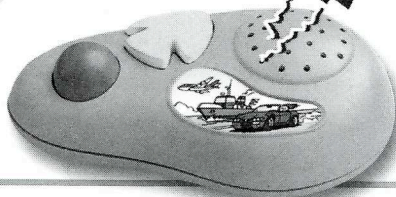
- of zij het bij het geluid passende plaatje voor zich hebben liggen en
- of zij hun dominokaart aan het eind van de dominorij kunnen aanleggen.



Einde van het spel

Wie als eerste al zijn dominokaarten kwijt is, wint het spel. Het spel eindigt ook, als geen van jullie meer een kaart kan aanleggen. In dit geval wint de speler met de minste kaarten.

Veel plezier!



Batterijen

Voordat je met het eerste spel begint, moet een volwassene de batterijen in het apparaat doen.

Batterijen erin doen

Aan de onderkant van de elektronische muis bevindt zich het batterijvakje. Met een kruiskop-schroevendraaier haal je de schroeven eruit. Als het deksel eraf is, doe je er 3 batterijen van 1,5 volt AAA-LRO3 in. Let daarbij op de juiste richting van de polen +/- (zie afdruk in het batterijvakje). Vervolgens sluit je het batterijvakje, door het deksel –met de beide lipjes vooruit– op het vakje te zetten en weer vast te schroeven.



Algemene aanwijzingen voor het gebruik van batterijen:

Bewaar deze informatie goed voor later gebruik. Batterijen mogen alleen door volwassenen worden verwisseld.

- Wij bevelen het gebruik van alkalinebatterijen aan!
- Geen verschillende soorten batterijen (b.v. alkali en zinkkoolstof) resp. oude en nieuwe batterijen bij elkaar doen!
- Alleen batterijen van het in de handleiding aangegeven type of een gelijkwaardig type gebruiken!
- Niet oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Lege of gebruikte batterijen uit het speelgoed halen!
- Oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene opladen!
- Lege batterijen niet bij het huisvuil doen, maar bij de verschillende inzamelplaatsen afgeven.
- Batterijen volgens de pooltekens "+" en "-" in het vak doen!
- Oplaadbare batterijen voor het laden uit het speelgoed halen!
- Contactpolen niet met elkaar verbinden!

© 2002 Ravensburger Spieleverlag