

LV – Latviešu

## DJ08482 Galda spēle: Memo Meuh (Dzīvnieku balsis) (Atmiņas spēle)

**Ieteicamais vecums:** no 3 līdz 6 gadu vecumam

**Spēlētāju skaits:** 2 - 4

**Komplektā ietilpst:** 16 kartiņas ar dzīvnieku attēliem, 16 žetoni un 1 spēles pamatne ar dzīvnieku skaņām.



**Sagatavošanās spēlei:** ieslēdziet skaņu, izmantojot ieslēgšanas pogu pamatnes aizmugurē. 16 dzīvnieku kartiņas izklāj uz galda ar attēliem uz leju.

Pirms spēles sākuma, aktivizējiet skaņas, piespiežot šo pogu:

**Uzmanieties!** Jūs nedrīkstat šo pogu piespiest atkārtoti vienas spēles ietvaros!



**Spēles norise:** spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētāji spēlē pēc kārtas.

Spēlētāja mērķis ir atrast katrai skaņai atbilstošo kartiņu ar dzīvnieku, kuram raksturīga tikko dzirdētā balss.

Sava gājiena laikā spēlētājs piespiež vienu no skaņas lauciņiem uz pamatnes, bet pēc tam apgriež kādu no dzīvnieku kartiņām:

- **Ja attēlotais dzīvnieks atbilst tikko dzirdētajai skaņai**, spēlētājs iegūst kārti sev un novieto sarkano žetonu uz tikko izmantotā skaņas lauciņa, un spēlētājs var veikt vēl vienu gājieni.

- **Ja attēlotais dzīvnieks neatbilst tikko dzirdētajai skaņai**, dzīvnieka kārts tiek novietota atpakaļ uz galda ar attēlu uz leju tajā pašā vietā, kur tā atradās, un gājieni pāriet nākošajam spēlētājam.



atbilstošo attēlu.

**Uzvara:** spēle beidzas, kad visas kārtis ir iegūtas un visi skaņas lauciņi ir aizklāti ar sarkanajiem žetoniem. Spēlētājs, kuram izdevies iegūt visvairāk kāršu, uzvar.

**Spēlēšana atkārtoti:** Pirms sākat jaunu partiju, atkārtoti nospiediet zaļo pogu,



lai skaņas samainītos vietām, tādējādi viss, ko iegaumējāt iepriekšējā spēlē, vairs šajā partijā neatkārtosies un visas skaņas būs jāiegaumē no jauna. Tomēr uzmanieties! Jūs nedrīkstat šo pogu piespiest atkārtoti vienas spēles ietvaros!

Beidzot spēlēt un noliekot spēli, neaizmirstiet izslēgt skaņu pamatnes aizmugurē.

LT – Lietuvių

DJ08482 Žaidimas: Memo Meuh (Gyvūnų balsai) (Atminties žaidimas)

Amžius: tinka nuo 3 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Rinkinyje: 1 garsinė stalo žaidimo lenta, 16 kortelių, 16 žetonų.



**Pasiruošimas žaidimui:** Įjunkite garsinį modulį (mygtukas yra žaidimo lentos kitoje pusėje). Išdėstykite 16 kortelių šalia žaidimo lentos, veidu žemyn.

Prieš pradėdami žaidimą, įjunkite garsą spustelėdami šį apskritimą:

**Dėmesio!** Žaidimo metu nespauskite jo dar kartą.



**Kaip žaisti:** Žaidimo eiga vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Pradedą jauniausias žaidėjas: pirmiausia jis atverčia vieną iš kortelių, tada paspaudžia vieną iš garso mygtukų ant lentos:

- **Jei garsas atitinka kortelės nuotrauką**, jis laimi tą kortelę ir padeda žetoną ant to garsinio apskritimo. Tada jis pakartoja šiuos veiksmus.

- **Jei garsas nesutampa su nuotrauka**, kortelė yra apverčiama nugarėlė į viršų ir paliekama toje pačioje vietoje. Tada ateina eilė žaisti kitam žaidėjui.



Kiekvieno ėjimo metu žaidėjai bando prisiminti garsų ir kortelių vietą.

**Laimėjimas:** Žaidimas baigiasi, kai visos kortelės buvo laimėtos ir visi garsiniai apskritimai yra uždengti žetonais.

Žaidėjas surinkęs daugiausia kortelių laimi žaidimą.

**Kita partija:** Prieš pradėdami naują partiją, spustelėkite šį pagrindinį mygtuką:



tam kad garsai nepasikartotų tokiose pat vietose kaip ankstesnėje partijoje.

Dėmesio! Nespauskite dar kartą šio mygtuko žaidimo metu!

Nepamirškite išjungti garsinio modulio ant nugarinės lentos dalies, kai pabaigėte žaisti žaidimą.

EE – Eesti

DJ08482 - Mäng: Memo Meuh (Loomade hääled) (Mälumäng)

Vanus alates: 3-6

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuuluvad: 1 loomahäältega mängulaud, 16 kaarti, 16 väikest žetooni.



**Mängu valmistumine:** Lülitage heli (mängulaua tagaküljel olevast nupust) sisse ja laotage 16 kaarti, nägu allpool, mängulaua kõrvale.

Enne mängima asumist aktiveerige hääled, vajutades seda nuppu:

**Ettevaatust!** Mängu jooksul ei tohi seda nuppu uuesti vajutada.



**Mängu käik:** Mängijad käivad kordamööda ja mängukord liigub edasi päripäeva. Alustab noorim mängija. Vajuta oma käigu ajal mängulaual üht häälenuppu ja pööra seejärel üks kaart ümber.

- **Kui hääle vastab pildile**, võta kaart endale ja pane selle häälenupu peale žetoon. Seejärel saad uuesti käia.

- **Kui hääle ei vasta pildile**, pane kaart, nägu allpool, sama koha peale tagasi ja seejärel on järgmise mängija kord.



Mängijad püüavad iga käiguga hääle ja kaartide asukohad meelde jätta.

**Võitja:** Mäng saab läbi, kui kõik kaardid on ära arvatud ja iga nupu peale on pandud žetoon. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte.

**Uus mäng:** Enne uue mängu alustamist peate vajutama seda nuppu: nii ei ole hääled enam samas kohas kui eelmises mängus. **Olge aga ettevaatlikud!** Mängu jooksul ei tohi seda nuppu uuesti vajutada.



Enne mängu hoiulepanemist ärge unustage mängulaua tagaküljelt heli väljalülitada.

FR Contenu • EN Content  
DE Inhalt • ES Contenido  
IT Contenuto

# MEMO MEUH

PT Conteúdo • NL Inhoud  
SE Innehåll • DA Indhold  
RU Содержание



x 16



x 16



x 1

**Préparation :**

Allumez le module sonore (bouton au dos du plateau), étalez les 16 cartes faces cachées au centre, à côté du plateau.

Avant de commencer la partie, activez le son en appuyant sur cette pastille :

**Attention ! Il ne faut plus appuyer dessus au cours de la partie.**

**Déroulement du jeu :**

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Il retourne d'abord une carte, puis il appuie sur une pastille sonore sur le plateau :

– Si le son correspond à l'image, il gagne la carte et place un jeton sur la pastille de son.

Puis il recommence.

– Si le son ne correspond pas à l'image, il retourne à nouveau la carte face cachée au même endroit, et c'est au tour du joueur suivant.

À chaque tour de jeu, les joueurs tentent de mémoriser l'emplacement des sons et des cartes.

**Qui gagne ?**

La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été récoltées et les pastilles recouvertes de jetons.

Le joueur qui possède le plus de cartes a gagné.

**Partie suivante**

Avant de commencer une nouvelle partie, il faut appuyer sur cette pastille : ainsi les sons ne seront pas au même endroit que lors de la partie précédente. Mais attention ! Il ne faut pas appuyer dessus au cours de la partie !

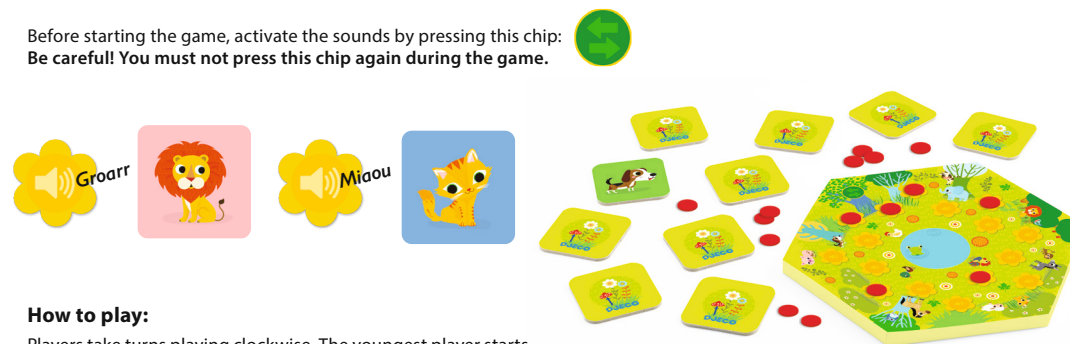
N'oubliez pas d'éteindre le module sonore situé au dos du plateau avant de ranger le jeu.

**Preparing to play:**

Turn on the sound (using the switch on the back of the board), and spread the 16 cards out face down beside the board.

Before starting the game, activate the sounds by pressing this chip:

**Be careful! You must not press this chip again during the game.**

**How to play:**

Players take turns playing clockwise. The youngest player starts.

On your turn, first press on one of the sound chips on the board, then turn over a card:

– If the sound corresponds to the picture, you win the card and place a token

On the sound chip. Then you play again.

– If the sound does not correspond to the picture, you replace the card face down in the same spot, then it is the next player's turn.

During each turn, the players try to memorise the location of the sounds and cards.

**Winning:**

The game ends when all the cards have been won and all of the chips are covered with tokens.

The player with the most cards wins the game.

**Playing again**

Before starting a new game, make sure to press this chip: so that the sounds are not in the same place as in the previous game. Be careful not to press the chip again during the game!

Don't forget to turn the sound off on the back of the board before putting the game away.



**Forberedelse:**

Tænd for lydmodulet (knappen bagpå pladen), spred de 16 kort ud med billedsiden nedad mellem spillerne, ved siden af spillepladen.

Aktiver lyden før spillet begynder ved at trykke på denne knap:

**Bemærk!** Man må ikke trykke på den i løbet af omgangen.

**Spilleregler:**

Der spilles i urets retning.

Den yngste spiller begynder: Han eller hun vender først et kort og trykker derefter på en lydknop på spillepladen:

– Hvis lyden svarer til billedet, vinder man kortet og lægger en brik på lydknappen.

Herefter må man spille igen.

– Hvis lyden ikke svarer til billedet, vender man kortet om igen og lægger det på samme sted med billedsiden nedad. Turen går videre til næste spiller.

Spillerne skal ved hver tur forsøge at huske, hvor lydene og kortene befinder sig.

**Hvem vinder?**

Omgangen er slut, når alle kortene er spillet, og knapperne har fået brikker på.

Spilleren, som har flest kort, vinder.

**Næste omgang**

Før næste omgang begynder, skal man trykke på denne knap:

På den måde befinder lydene sig ikke på samme sted som i forrige omgang. Bemærk! Man må ikke trykke på den i løbet af omgangen.

Husk at slukke for lydmodulet på bagsiden af spillepladen, før den lægges væk.

**Подготовка**

Включите звуковой модуль (кнопка находится на обратной стороне игрового поля). Выложите 16 карточек в центре, рядом с игровым полем, лицевой стороной вниз.

Перед началом партии включите звук, нажав на этот кружочек:

**Внимание!** Не нажимайте на него повторно в ходе партии.

**Ход игры**

Ход переходит по часовой стрелке.

Начинает самый младший игрок: сначала он открывает одну из карточек, а затем нажимает на один из звуковых кружочков на поле:

– Если звук соответствует картинке на карточке, он зарабатывает эту карточку и кладет жетон на этот звуковой кружочек.

Затем он повторяет эти действия.

– Если звук не соответствует картинке, он переворачивает карточку лицевой стороной вниз и оставляет ее на том же месте. Ход переходит к следующему игроку.

Во время каждого хода игроки стараются запомнить расположение звуков и карточек.

**Определение победителя**

Партия заканчивается, когда все карточки собраны и все кружочки закрыты жетонами.

Побеждает игрок, набравший больше всех карточек.

**Следующая партия**

Перед началом новой партии следует нажать на кружочек включения звука, чтобы звуки переместились на другие места по сравнению с прошлой партией. Внимание! Не нажимайте на него в ходе партии!

Не забывайте выключать звуковой модуль на обратной стороне игрового поля, когда убираете игру на хранение.

