

Sound DOMINO

Jeu Ravensburger® N° 21 656 7

Jeu sonore pour 2 à 6 joueurs
à partir de 4 ans

Contenu

Marvin, le meneur
de jeu électronique
28 dominos

Présentation du jeu

Les dominos représentent 7 moyens
de transport différents (avion, train,
bateau, voiture, moto, vélo et tracteur).

Le principe du jeu est de former une chaîne
de dominos en trouvant dans sa pioche un
domino dont une des illustrations est identique
à celle du domino central. Marvin, le meneur de jeu
électronique, connaît les sons de tous les moyens
de transport représentés. C'est lui qui indique quel
domino doit être posé à la suite.

Sound Domino développe les capacités d'observa-
tion et de concentration et demande beaucoup de
réflexes et de rapidité.

Le vainqueur est le joueur qui a placé tous ses
dominos le premier.

Comment fonctionne Marvin, le meneur de jeu électronique ?

Mettez Marvin en marche en appuyant sur un des
deux boutons. Il vous salue avec une mélodie.
Appuyez ensuite sur la flèche jaune et vous enten-
dez le premier son.

Marvin connaît **sept sons différents**. En appuyant
sur la flèche jaune, vous entendez ces sons en ordre
aléatoire. Écoutez bien... Prenez-vous la voiture, le
bateau ou l'avion ?

Lorsqu'un joueur a une carte représentant le moyen
de transport imité par Marvin et qui s'intègre à un
des bouts de la chaîne de dominos, il doit être le
premier à appuyer sur le bouton bleu pour pouvoir
se défaire de sa carte.

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



F



Avant de jouer

Familiarisez-vous d'abord avec les sons des moyens de transport que Marvin peut imiter et comparez-les avec les dominos.

Savez-vous distinguer les bruits de l'avion, du train, du bateau, de la voiture, de la moto, du vélo ou du tracteur ?

À quoi pensez-vous quand vous entendez un « Tuuuuuut » fort et un cri de mouette ? Exact ! C'est le bateau.

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, mélangez tous les dominos, face cachée, et distribuez-les selon le nombre de joueurs de la manière suivante :

- pour 2 joueurs, chacun reçoit 8 dominos,
- pour 3 joueurs, chacun reçoit 6 dominos,
- pour 4 à 6 joueurs, chacun reçoit 4 dominos.

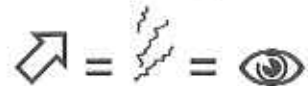
Chaque joueur pose ses dominos, **face visible**, devant lui sur la table. Le reste des dominos servira de pioche et est déposé au milieu de la table, face cachée. Le domino supérieur de la pioche est retourné et posé à côté de la pioche. Ce domino forme le début de la chaîne. Ensuite, vous pouvez poser vos dominos à droite ou à gauche de cette carte, et donc au début ou à la fin de la chaîne.



La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il appuie sur un des deux boutons et Marvin vous salue par une mélodie. Marvin doit être placé au centre de la table.



Maintenant, la partie peut commencer. Le premier joueur appuie sur la flèche jaune. Faites attention car vous n'entendez le bruit qu'une seule fois !



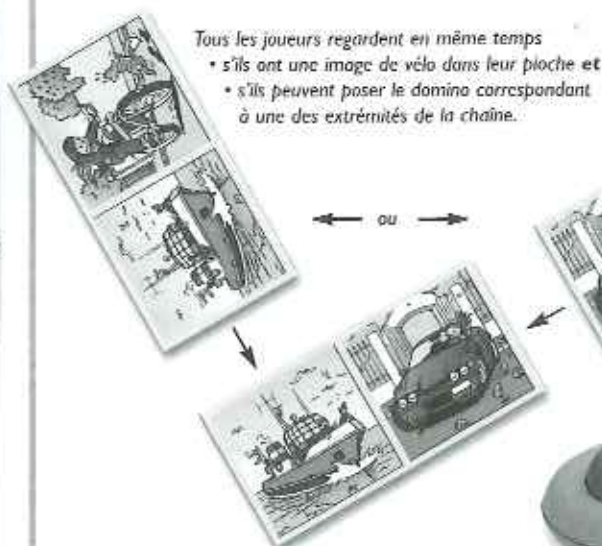
Vous entendez par exemple « Dring-Dring » (bruit du vélo) et vous regardez **tous en même temps** si vous trouvez une image de vélo parmi vos dominos.

Si un joueur trouve un domino avec un vélo dans sa pioche, il regarde s'il peut le poser à une des deux extrémités du domino au centre de la table. Dans notre exemple, les cartes vélo / voiture ou vélo / bateau conviennent.

Dans ce cas, le joueur doit être le premier à appuyer sur le bouton bleu.



Le premier qui y parvient peut poser son domino. Ensuite, le joueur suivant appuie sur la flèche jaune et la partie continue !



Mais, si un joueur a été trop rapide et a appuyé sur le bouton alors qu'il n'a pas d'image de vélo dans sa pioche ou qu'il ne peut pas poser son domino à une des extrémités de la chaîne, il doit prendre un domino de la pioche centrale – s'il y en a encore.

Si personne ne peut poser de domino, chaque joueur prend un domino de la pioche centrale et le pose devant lui sur la table – mais seulement s'il y a encore assez de dominos pour tous dans la pioche.

Ensuite, le joueur suivant appuie de nouveau sur la flèche jaune et le jeu continue.

Fin du jeu

Le vainqueur est le joueur qui a posé tous ses dominos le premier.

Le jeu se termine également si personne ne peut plus poser de domino.

Dans ce cas, le joueur à qui il reste le moins de dominos gagne la partie.

Amusez-vous bien !



Les piles

Avant la première partie, la mise en place des piles est réalisée par un adulte.

- L'appareil fonctionne avec 3 piles 1,5V de type LR03 - AAA - UM4 (non fournies).
- Après avoir ôté la vis au dos, ouvrir le logement des piles.
- Placer correctement les piles dans le sens indiqué, puis refermer la trappe et remettre la vis.

Informations générales sur l'utilisation des piles :

- 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 anti-poison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag