

alten Batterien mit neuen und keine Batterien verschiedener Typen und Marken. Bitte beachten Sie Hinweise und Warnungen der Batteriehersteller. Nach Austausch der Batterien schieben Sie den Deckel des Batteriegehäuses wieder an seinen Platz und sichern ihn mit der Schraube. Wenn Sie dabei keinen übermäßigen Druck an.

Achtung: Um Sicherheit und Funktion zu gewährleisten, müssen die Batterien immer von einem Erwachsenen ausgetauscht werden. Überlassen Sie Kindern dieses Spiel nur, wenn der Deckel des Batteriegehäuses richtig und fest sitzt. Batterien und Schraube sind verschluckbare Kleinteile.

Überprüfen Sie von Zeit zu Zeit, ob das Gerät ordentlich funktioniert und ob der Deckel des Batteriegehäuses richtig sitzt. Verwenden Sie das Spiel nicht in der Nähe von Wasser, wo es naß werden könnte. Vermeiden Sie Spritzer auf die Lautsprecheröffnung. Setzen Sie das Spiel nicht für längere Zeit übermäßig heißen oder kalten Temperaturen aus, sonst könnte die Elektronik beschädigt werden.

Garantie

Die Ravensburger Spielverlag GmbH gewährt Ihnen für dieses Produkt 6 Monate Garantie ab Kauf. Die Garantie umfaßt Ansprüche aufgrund von Herstellungs- und Materialfehlern, die die Funktion beeinträchtigen. Ausgenommen sind Schäden, die durch unsachgemäße Handhabung, insbesondere ausgelassene Batterien, oder durch Einwirkung von Gewalt entstanden sind, sowie Schäden, die nicht auf Herstellungs- bzw. Materialfehler zurückzuführen sind. Sollte sich eine Funktionsstörung einstellen, die auf eventuelle Material- oder Fabrikationsfehler zurückzuführen ist, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Spiel-

warenhandel oder telefonisch direkt an unseren Kundendienst in Ihrem Lande:

Deutschland:

Ravensburger Spielverlag GmbH
Qualitätswesen
Postfach 1860
88188 Ravensburg
Rufnummer: 07 51 / 8 64 50
von 8.00 - 12.00 Uhr

Schweiz:

Carlit + Ravensburger AG
Grundstrasse 9
8116 Würenlos
Rufnummer: 0 56 / 74 01 40

Österreich:

Ravensburger Ges.m.b.H.
Josef-Madersperger-Gasse 5
2362 Biedermannsdorf
Rufnummer: 0 22 36 / 7 20 55

Hiermit wird bescheinigt, daß das Spielzeug „Dschungel-Party“ in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der VDE 0875 Teil 3/12.88 und Vfg. 242/1991 mit Vfg. 46/1992 funktentstört ist. Dem Bundesamt für Post und Telekommunikation (BZT) wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

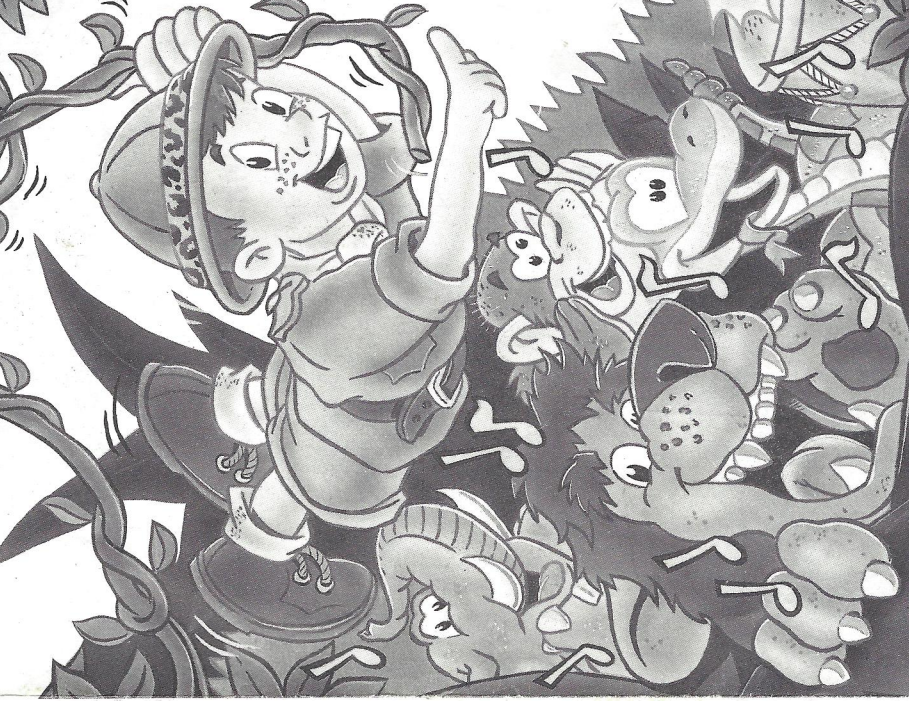
Bitte bewahren Sie diese Spielanleitung mit den Hinweisen zu Technik und Garantie gut auf!

Ravensburger Spielverlag,
Postfach 18 60,
D-88188 Ravensburg

220582

Ravensburger

Ein lustiger
Wettlauf
durch den
Dschungel für
2 - 4 Kinder von
4 - 7 Jahren.



Dschungel-Party

Ravensburger

Das Party

Der tierische Spaß mit Urwald-Sound!

Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 elektronisches Soundgerät mit Stimmen aus dem Urwald
- 4 Spielfiguren mit Aufstellern
- 1 Spielanleitung

Ravensburger Spiele® Nr. 21 155 5
Lizenz: Western Publishing Company, Inc.
Illustration: Christophe Chabouté
Designkonzeption: ARGOS

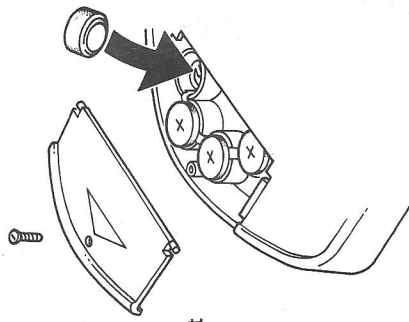
Variante für jüngere Spieler

Bei einer Spielrunde mit jüngeren Spielern ist die Melodie, die ab und zu ertönt, nicht das Signal zum Mischen der Tierstimmen, sondern ein **Joker!** Der Spieler, der gerade am Zug ist, darf drei Felder vorrücken. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

© 1994, 1992 Western Publishing Company, Inc. All Rights Reserved.

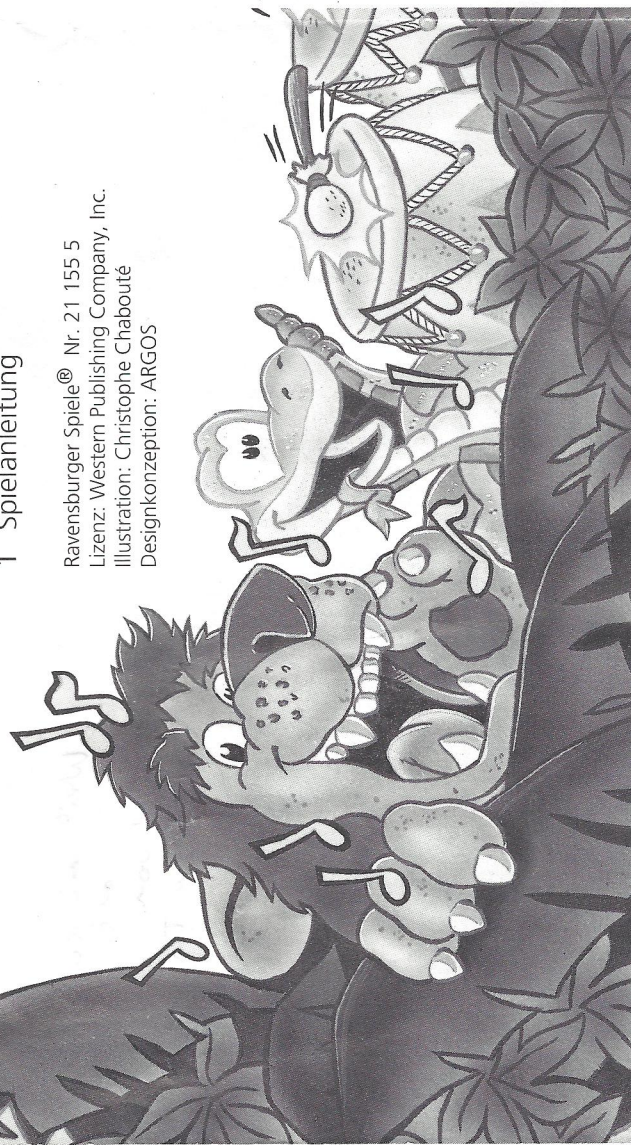
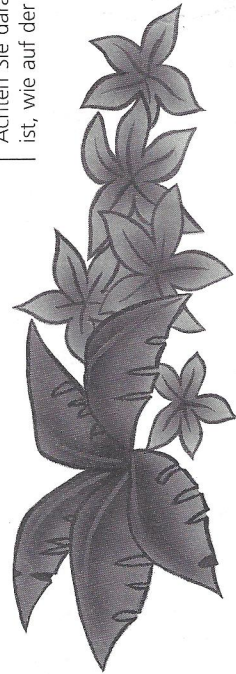
Technische Hinweise

Damit der Spielspaß gleich beginnen kann, wurden die Batterien bereits vom Hersteller eingesetzt. Falls eine Störung auftreten sollte, prüfen Sie bitte, ob Sie nur neue Batterien benötigen, und ob diese richtig eingelegt sind. Die bereits im Spiel eingelegten Batterien sind sehr langlebig. Sollte jedoch ein Auswechseln der Batterien erforderlich sein, gehen Sie bitte wie folgt vor:



4 x 1,5 Volt

Entfernen Sie die Schraube des Batteriegehäuses mit einem geeigneten, kleinen Schraubenzieher. Zum Öffnen des Batteriegehäuses schieben Sie den Deckel zur Seite weg. Entnehmen Sie die alten Batterien. Setzen Sie 4 neue Knopfzellen ein. Um die volle Funktionsfähigkeit des Spielgeräts zu gewährleisten, verwenden Sie bitte ausschließlich Batterien des folgenden Typs: 1,5 Volt, LR 44. Achten Sie darauf, daß das Pluszeichen (+) oben ist, wie auf der Skizze gezeigt. Mischen Sie keine



Ziel des Spiels

Wer von euch als erster das Zielfeld mit dem Jungen und der Trommel erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Zuerst wird der Spielplan aufgeklappt und in die Mitte des Tisches gelegt. Dann müßt ihr das Mittelteil des Spielplans herausbrechen. Die Spielfiguren werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und steckt sie in den farblich passenden Aufsteller.

Die Spielfiguren werden auf die kleinen Zelte am Startplatz gestellt. Das elektronische Soundgerät legt ihr in die Mitte des Spielplans.

Bevor es losgeht, startet ihr einen Probelauf mit dem

Soundgerät: Wenn ihr auf einen der Farb-

punkte drückt, ertönt ein original Urwaldgeräusch.

Erkennt ihr die Tiere? Da brüllt der Löwe, quakt der Frosch, klappert die Schlange ...

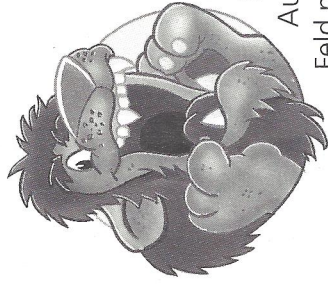
Außer den Tieren (Löwe, Frosch, Schlange, Elefant und Affe) könnt ihr auch eine Buschtrommel hören. Wenn ihr auf den weißen START-Knopf drückt, erklingt eine Melodie und die Tierstimmen werden neu gemischt! Brüllte vorher bei „Rot“ der Löwe, so trompetet nun leicht der Elefant bei „Rot“. Oh je, und wo steckt jetzt der Frosch?

Jetzt kann s losgehen!

Spielregel

Vor Beginn jedes Spiels wird der START-Knopf gedrückt, damit werden die Tierstimmen neu gemischt. Der jüngste Spieler beginnt.

Er drückt auf einen der Farbpunkte des Soundgeräts. ertönt die Stimme des Tieres, das auf dem Feld vor seiner Spielfigur abgebildet ist, darf der Spieler auf dieses Feld vorrücken.



Dazu ein

Beispiel:

Auf dem ersten Feld nach dem Start ist der Löwe abgebildet. Um auf dieses Feld vorrücken zu können, muß der Spieler das Gebrüll des Löwen finden. Er drückt auf einen der Farbpunkte. Brüllt der Löwe, darf der Spieler auf dieses Feld vorrücken.

Erklingt eine andere Tierstimme, bleibt der Spieler stehen, und der nächste kommt an die Reihe. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, d.h. der linke Nachbar ist anschließend dran. Hat ein Spieler die richtige Tierstimme gefunden, darf er weiterspielen. Er drückt wieder auf einen der Farbpunkte des Soundgeräts und versucht, das nächste Tier (in diesem Fall den Elefanten) zu finden. Dann darf er wieder ein Feld weiter. Insgesamt darf er bei einem Zug jedoch höchstens drei Felder vorrücken. Die Mitspieler sind sehr aufmerksam und versuchen sich zu merken, wo sich welches Tier versteckt.

Denn alle haben das gleiche Ziel: das Feld mit dem Jungen und der Trommel am Ende des Weges.

Und was passiert, wenn statt der Tiere oder der Trommel eine kleine Melodie ertönt?

Diese Musik bedeutet: Tierstimmen neu mischen! Der Spieler, der an der Reihe ist, drückt dann den START-Knopf am Spielgerät. Und weiter geht's! Es ist immer noch der gleiche Spieler an der Reihe und er kann aufs neue tippen. Jetzt heißt es wieder für alle Spieler gut aufgepaßt, denn die Tiere haben ihren Platz auf dem Soundgerät gewechselt.

Ende des Spiels

Der erste, der das Zielfeld am Ende des Weges erreicht, hat gewonnen. Natürlich können die anderen Spieler weiterspielen bis auch sie das Ziel erreicht haben. Dann ist die Dschungel-Party in vollem Gange.

