

# MEMO MEUH



MEUHHH  
MOOOO



3\_6

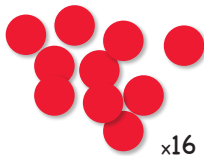
ans years  
años Jahre

Jeu de mémo sonore  
Sound memory  
Memoryspiel  
Juego de memoria



# MEMO MEUH

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



## F Règle du jeu



3 à 6 ans



2 à 4 joueurs



10 min.

### Contenu :

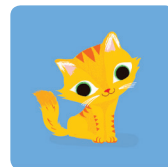
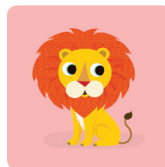
1 plateau de jeu sonore, 16 cartes, 16 petits jetons.

### 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.

A 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.

## GB Game rules



3 to 6 years



2 to 4 players



10 mins.

### Contents:

1 animal sounds board game, 16 cards, 16 small tokens

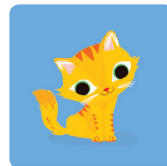
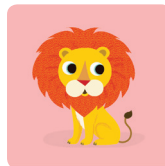
### Preparing to play:

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 it in turns to play in a clockwise direction. 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, and then it is the next player's turn.

With every 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, you have to press this chip: so that the sounds will not be in the same place as in the previous game. But beware! You must not press again on this chip during the game!

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



## D Spielregeln



4-6 Jahre



2 bis 4 Spieler



10 Min.

### Inhalt:

1 Spielbrett für das Spiel mit Tierlauten, 16 Karten, 16 kleine Marken.

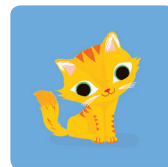
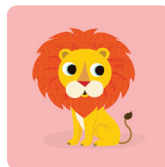
### Vorbereitung:

Schalten Sie das Soundmodul (Schalter an der Rückseite des Spielbretts) ein. Die 16 Karten werden verdeckt in die Mitte neben das Spielbrett gelegt.

Aktivieren Sie den Sound vor Beginn des Spiels, indem Sie auf diesen Knopf drücken:



Achtung! Drücken Sie während der Partie nicht erneut diesen Knopf!



### Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt: Er dreht zuerst eine Karte um und drückt dann auf einen Sound-Knopf auf dem Spielbrett:

- Wenn das Geräusch seiner Karte entspricht, gewinnt er die Karte und legt eine Marke auf den Knopf mit dem Tierlaut.

Dann spielt er noch einmal.

- Wenn der Tierlaut seiner Karte nicht entspricht, legt er die Karte verdeckt auf derselben Position wieder hin und der nächste Spieler ist dran.

Bei jeder Spielrunde versuchen die Spieler, sich die Position und die Geräusche der Karten zu merken.

### Wer gewinnt?

Die Partie ist zu Ende, wenn alle Karten eingesammelt und die Knöpfe mit Marken besetzt wurden. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

### Nächste Partie

Bevor eine neue Partie begonnen wird, muss man auf diesen Knopf drücken, damit die Tierlaute nicht in derselben Position sind wie in der vorigen Partie. Aber aufgepasst! Drücken Sie während der Partie nicht erneut diesen Knopf!

Vergessen Sie nicht, das Soundmodul auf der Rückseite des Spielbretts vor dem Wegräumen des Spiels auszuschalten.





3 tot 6 jaar



2 tot 4 spelers



10 min.

### Inhoud:

1 geluidenspelbord, 16 kaarten, 16 fiches.

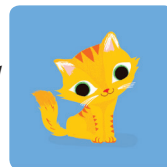
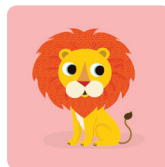
### Vorbereiding:

Zet de geluidsmodule aan (knop aan de achterkant van het bord). Leg de 16 kaarten in het midden met de afbeeldingen naar beneden, naast het bord.

Voordat het spel begint, moet het geluid worden geactiveerd door op deze knop te drukken:



Let op! Tijdens het spel mag niet meer op deze knop worden gedrukt.



### Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint: hij draait eerst een kaart om en drukt daarna op een geluidsknop op het bord:

- Als het geluid past bij de afbeelding, wint hij de kaart en legt een fiche op de geluidsknop. Daarna mag hij opnieuw spelen.
- Als het geluid niet bij de afbeelding past, draait hij de kaart weer om. De beurt gaat naar de volgende speler.

Bij elke spelbeurt proberen de spelers de plaats van de geluiden en de kaarten te onthouden.

### Wie wint?

Het spel is afgelopen zodra alle kaarten zijn gewonnen en alle geluidsknoppen zijn bedekt met fiches. De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

### Volgend spel

Voordat het volgende spel begint, moet op deze knop worden gedrukt: de geluiden bevinden zich dan niet meer op dezelfde plek als tijdens het vorige spel. Maar let op! Tijdens het spel mag niet meer op deze knop worden gedrukt.

Vergeet niet de geluidsmodule aan de achterkant van het spelbord uit te zetten voordat het spel wordt opgeborgen.



## E Reglas del juego



De 3 a 6 años



De 2 a 4 jugadores



10 minutos

### Contenido:

1 tablero de juego sonoro, 16 cartas, 16 fichas pequeñas

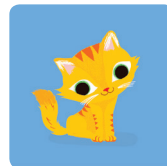
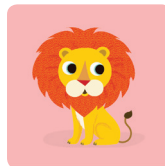
### Preparación:

Enciende el módulo sonoro (botón situado en la parte posterior del tablero) y a continuación coloca las 16 cartas boca abajo en el centro, al lado del tablero.

Antes de empezar la partida, activa el sonido pulsando este círculo:



¡Atención! No hay que volver a pulsarlo durante la partida.



### Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven, que primero le da la vuelta a una carta y después pulsa un círculo sonoro del tablero:

- Si el sonido se corresponde con la imagen, gana la carta y coloca una ficha sobre el círculo de sonido. A continuación, vuelve a jugar.
- Si el sonido no se corresponde con la imagen, vuelve a poner la carta boca abajo en el mismo lugar y el turno pasa al siguiente jugador.

En cada turno, los jugadores intentan memorizar la ubicación de los sonidos y las cartas.

### ¿Quién gana?

La partida termina cuando los jugadores han cogido todas las cartas y han cubierto todos los círculos con fichas. El jugador que posee más cartas gana.

### Siguiente partida

Antes de comenzar una nueva partida, hay que pulsar este círculo: así los sonidos no estarán en el mismo lugar que durante la partida anterior. ¡Atención!, no hay que volver a pulsarlo durante la partida. No olvides apagar el módulo sonoro situado en la parte posterior del tablero antes de guardar el juego.





## I Regolamento del gioco



Da 3 a 6 anni



Da 2 a 4 giocatori



10 min.

### Contenuto:

1 piano di gioco sonoro, 16 carte, 16 piccoli gettoni

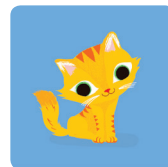
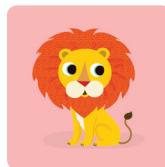
### Preparazione:

Accendere il modulo sonoro (pulsante sul retro del piano) e distribuire le 16 carte a faccia coperta al centro, a lato del piano.

Prima di cominciare la partita, attivare l'audio premendo questo pulsante:



Attenzione: non bisogna più premerlo nel corso della partita.



### Svolgimento del gioco:

Il gioco si svolge in senso orario. Comincia il giocatore più giovane: gira una carta e preme il pulsante sonoro sul piano di gioco:

- Se il suono corrisponde all'immagine, conquista la carta e colloca un gettone sul pulsante del suono.

Poi ricomincia.

- Se il suono non corrisponde all'immagine, rigira la carta a faccia coperta nella stessa posizione e la mano passa al giocatore successivo.

A ogni turno di gioco, i giocatori provano a memorizzare la posizione dei suoni e delle carte.

### Chi vince?

La partita finisce quando tutte le carte sono state conquistate e i pulsanti coperti di gettoni. Vince il giocatore che possiede il maggior numero di carte.

### Partita successiva

Prima di cominciare una nuova partita, è necessario premere questo pulsante: in questo modo i suoni non saranno nella stessa posizione della partita precedente. Ma attenzione! Non bisogna premerlo nel corso della partita!

Ricordarsi di spegnere il modulo sonoro situato sul retro del piano prima di riporre il gioco.





## P Regras do jogo



3 a 6 anos



2-4 jogadores



10 min

### Conteúdo:

1 tabuleiro de jogo sonoro, 16 cartas, 16 pequenas fichas

### Preparação:

Ligue o módulo sonoro (botão na parte de trás do tabuleiro), espalhe as 16 cartas com as faces viradas para baixo ao centro, ao lado do tabuleiro.

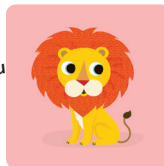
Antes de iniciar a partida, ative o som, pressionando esta pastilha:



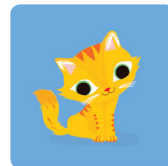
Atenção! Não a deve voltar a pressionar durante a partida.



Grauu



Miau



### Desenrolar do jogo:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Começa a jogar o jogador mais novo: vira primeiro uma carta e, depois, prime um botão sonoro no tabuleiro:

- Se o som corresponder à imagem, ganha a carta e coloca uma ficha sobre a pastilha de som. E continua.

- Se o som não corresponder à imagem, volta a colocar no mesmo lugar a carta com a face escondida, dando, depois, a vez ao jogador seguinte.

Em cada jogada, os jogadores tentam memorizar a localização dos sons e das cartas.

### Quem ganha?

A partida termina quando todas as cartas tiverem sido recolhidas e as pastilhas cobertas de fichas. Ganha o jogador que possuir mais cartas.

### Partida seguinte

Antes de começar uma nova partida, é necessário pressionar esta pastilha: assim, os sons não estarão no mesmo lugar que aquando da partida anterior. Mas, atenção, esta não deve ser pressionada no decurso da partida!

Não se esqueça de desligar o módulo sonoro situado na parte de trás antes de arrumar o jogo.



## DK Spilleregler



Fra 3-6 år



2-4 spillere



10 minutter

### Indhold:

1 spilleplade med lyd, 16 kort, 16 små brikker

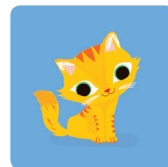
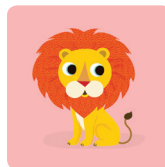
### Forberedelse:

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 lyd-knap på spillepladen:

- Hvis lyden svarer til billedet, vinder man kortet og lægger en brik på lyd-knappen.

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.



## S Spelregler



3–6 år



2 till 4 spelare



10 min.

### Innehåll:

1 spelplatta med ljudspelare, 16 kort, 16 små spelbrickor

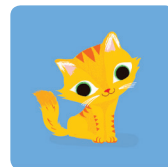
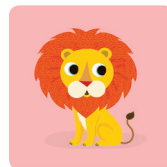
### Förberedelser:

Sätt på ljudspelaren (knappen sitter på baksidan av spelplattan) och sprid ut de 16 korten mitt på bordet, vid sidan av spelplattan, med framsidan ner.

Aktivera ljudet innan spelomgången börjar genom att trycka på den här knappen:



Obs! Tryck inte på knappen under spelets gång.



### Så här spelas spelet:

Man spelar medurs. Den yngsta spelaren börjar: hen vänder först ett kort och trycker sedan på en ljudsymbol på spelplattan:

– Om ljudet passar ihop med bilden vinner hen kortet och placerar en spelbricka på ljudsymbolen.

Hen börjar sedan om på nytt.

– Om ljudet inte passar ihop med bilden lägger hen tillbaka kortet på samma ställe med framsidan ned och turen går sedan vidare till nästa spelare.

Under hela spelet ska alla spelare försöka att komma ihåg var ljuden och korten befann sig.

### Vem vinner?

Spelet avslutas när alla korten har plockats upp och ljudsymbolerna är täckta av spelbrickor. Den spelare som har flest kort vinner.

### Nästa omgång

Innan man börjar om med en ny spelomgång måste man trycka på den här knappen: det gör att ljuden blandas om så att de inte finns på samma ställe som vid den förra spelomgången. Men se upp! Tryck inte på knappen under spelets gång.

Glöm inte att stänga av ljudspelaren på baksidan av spelplattan innan spelet läggs tillbaka i lådan.



## RUS правила игры



3–6 лет



2–4 игрока



10 минут

### В комплекте

1 звуковое игровое поле, 16 карточек, 16 жетонов.

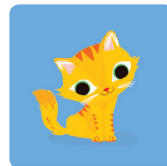
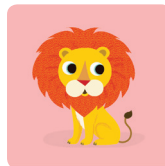
### Подготовка

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.



# MEMO MEUH



DJ08442



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Made in China – Designed in France