

# TRAVEL GAMES TABLET

## TABLETTE À JEUX

6+  1-2  17.5 cm  
x  
23.5 cm  x20

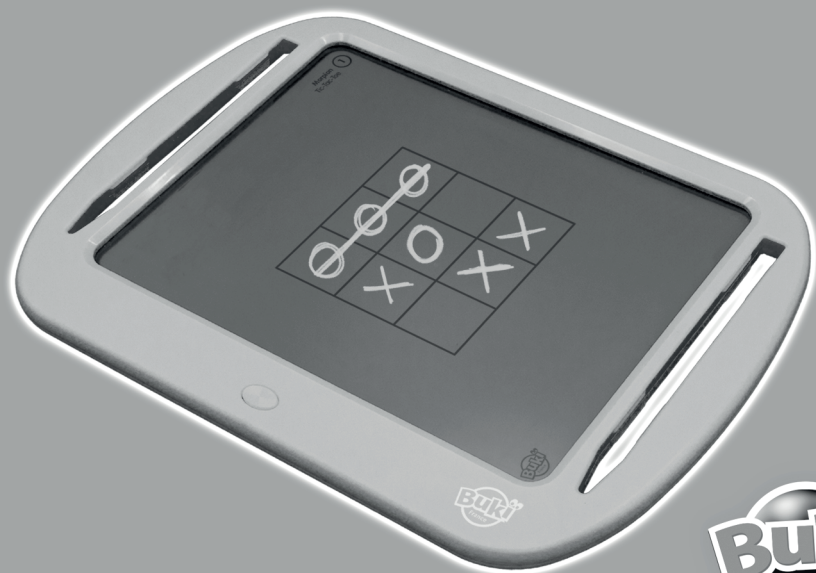
◦ Spiel-TABLET

◦ Spelletjes TABLET

◦ Tableta DE JUEGOS

◦ LA TAVOLETTA

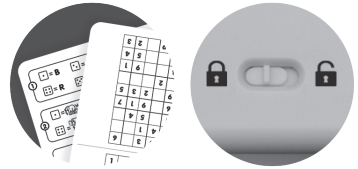
◦ per giocare



# FONCTIONS DE LA TABLETTE / TABLET FUNCTIONS FUNKTIONEN DES TABLETS / FUNCTIES VAN DE TABLET FUNCIONES DE LA TABLETA / A TABLET FUNKCIÓI

1

- FR:** Choisis un jeu et glisse une fiche sous la tablette  
**EN:** Choose a game and slide a card under the tablet.  
**DE:** Wähle ein Spiel aus und schiebe eine Karte unter das Tablet.  
**NL:** Kies een spel en schuif een kaart onder de tablet.  
**ES:** Elige un juego y desliza una ficha debajo de la tableta  
**HU:** Válassz egy játékot, és csúsztass egy kártyát a tábla alá.



2

- FR:** Verrouille la tablette avant de commencer une partie pour ne pas effacer par erreur.  
**EN:** Lock the tablet before starting a game to avoid erasing it by mistake.  
**DE:** Sperre das Tablet, bevor du ein Spiel beginnst, damit du nicht versehentlich etwas löschst.  
**NL:** Vergrendel de tablet voordat je begint om te voorkomen dat je per ongeluk alles wist.  
**ES:** Bloquea la tableta antes de empezar una partida para no borrar la pantalla por error.  
**HU:** Zárold a táblagépet a játék megkezdése előtt, hogy elkerüld a véletlen törlést.

3



- FR:** Utilise le stylet pour écrire tes réponses.  
**EN:** Use the stylus to write your answers.  
**DE:** Benutze den Stift zum Schreiben.  
**NL:** Gebruik de stylus pen om je antwoorden te noteren.  
**ES:** Usa el estilete para escribir tus respuestas.  
**HU:** Használd a tollat a válaszok megírásához.

4

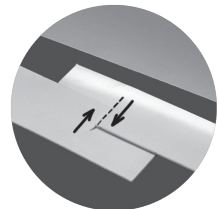
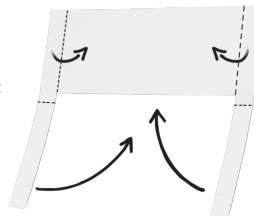


- FR:** Une fois la partie terminée, déverrouille la tablette et efface la partie !  
**EN:** Once the game is over, unlock the tablet and erase the game!  
**DE:** Wenn du das Spiel beendet hast, entsperre das Tablet und lösche das Spiel!  
**NL:** Als het spel is afgelopen, ontgrendel je de tablet en wis je het spel!  
**ES:** Una vez finalizada la partida, desbloquea la tableta y borra la partida.  
**HU:** Ha vége a játéknak, old fel a táblagépet, és töröld a játékot!



- FR:** Lorsque tu verras un trait rouge sur la fiche c'est qu'il faudra placer la séparation à cet endroit pour jouer à ce jeu. Attention, cette pièce est assez fragile.  
**EN:** When you see a red line on the card, that's where you have to place the divider to play the game. Be careful, this part is quite fragile.  
**DE:** Wenn du auf der Karte einen roten Strich siehst, musst du bei diesem Spiel die Trennwand an dieser Stelle platzieren. Vorsicht, dieses Teil kann leicht kaputtgehen.  
**NL:** De rode lijn op een kaart geeft aan waar je de schermverdeler moet plaatsen om het spel te spelen. Wees voorzichtig, dit onderdeel is behoorlijk kwetsbaar.  
**ES:** Cuando veas una línea roja en la ficha, es ahí donde tendrás que colocar el separador para jugar a este juego. Ten cuidado, esta pieza es bastante frágil.  
**HU:** Amikor egy piros vonalat látsz a kártyán, oda kell elhelyezned az osztót a játékhoz. Légy óvatos, ez a rész elég törékeny.

- FR:** Suis les instructions d'assemblage :  
**EN:** Follow the assembly instructions:  
**DE:** Beachte die Anleitung zum Zusammensetzen:  
**NL:** Volg de instructies om het in elkaar te zetten:  
**ES:** Sigue las instrucciones de montaje:  
**HU:** Kövesd az összeszerelési utasításokat:



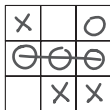
# REGLES DES JEUX / GAME RULES / SPIELREGELN SPELREGELS / REGLAS DEL JUEGO / JÁTÉKSZABÁLYOK

1

**Morpion / Tic-Tac-Toe**  
**Boter-kaas-en-eieren**  
**Tres en raya / Amóba**



2



**FR** 1. Le joueur 1 choisit le symbole de la croix et le joueur 2 le rond.  
2. Chaque joueur, à tour de rôle dessine son symbole dans une case vide.  
Celui qui aligne 3 de ses symboles gagne la partie !

**EN** 1. Player 1 chooses the cross symbol and player 2 the circle.  
2. Each player draws their symbol in an empty square in turn. Whoever  
lines up 3 of these symbols wins the game!

**DE** 1. Spieler 1 wählt das Kreuzsymbol und Spieler 2 das Kreissymbol.  
2. Jeder Spieler zeichnet abwechselnd sein Symbol in ein leeres Feld. Wer es  
schafft, 3 seiner Symbole in eine Reihe zu positionieren, gewinnt das Spiel!

**NL** 1. Speler 1 kiest het kruisje en speler 2 kiest het rondje.  
2. Elke speler zet om de beurt zijn symbol in een leeg vakje. Wie 3 van  
zijn symbolen op een rij zet, wint het spel!

**ES** 1. El jugador 1 elige el símbolo de la cruz y el jugador 2 el del círculo.  
2. Por turnos, cada jugador dibuja su símbolo en una casilla vacía. Quien  
alinee 3 de estos símbolos, gana la partida.

**HU** 1. Az 1. játékos a keresztszimbólumot, a 2. játékos pedig a kört  
választja.

2. Mindkét játékos sorban egy üres négyzetbe rajzolja a szimbólumát. Aki  
ezekből a szimbólumokból 3 darabot felsorakoztat, az nyeri a játékot!

3

**Pendu / Hangman / Galgenmännchen /**  
**Galje / El ahorcado / Akasztófa**



2

**FR** 1. Place la séparation sur le trait rouge. 2. Le joueur 1 écrit  
un mot derrière la séparation et indique au joueur 2 le nombre de  
lettres qu'il doit deviner. 3. A chaque fois que le joueur 2  
cite une lettre qui est dans ce mot, le joueur 1 lui indique l'em-  
placement de cette lettre pour l'écrire. 4. Si le mot ne contient pas cette lettre, le joueur 1 commencera  
à dessiner le pendu ! 5. Le joueur 2 barre, dans la liste, chaque  
lettre qu'il a déjà citée. Arrivera-t-il à deviner le mot avant que  
le pendu ne soit complètement dessiné ?

**EN** 1. Place the divider on the red line. 2. Player 1 writes a  
word behind the divider and tells player 2 how many letters to guess.  
3. Each time player 2 names a letter in the word, player 1 tells  
them where this letter should be written. 4. If the word does not  
contain this letter, player 1 will start drawing the hangman! 5.  
Player 2 crosses out each letter in the list that they have already  
named. Will they be able to guess the word before the hanged  
man is fully drawn?

**DE** 1. Setze die Trennwand auf die rote Linie. 2. Spieler 1  
schreibt ein Wort hinter die Trennwand und nennt Spieler 2  
die Anzahl der Buchstaben, die dieser erraten muss. 3. Jedes  
Mal, wenn Spieler 2 einen Buchstaben nennt, der in diesem  
Wort vorkommt, gibt ihm Spieler 1 die Stelle an, an der dieser  
Buchstabe steht, damit er ihn notieren kann. 4. Wenn das Wort  
den genannten Buchstaben nicht enthält, beginnt Spieler 1  
damit, das Galgenmännchen zu zeichnen! 5. Spieler 2 streicht  
in der Liste alle Buchstaben durch, die er bereits genannt hat.  
Schafft er es, das Wort zu erraten, bevor das Galgenmännchen  
fertig gezeichnet ist?

2

**Super morpion / Super-tic-  
tac-toe / Super boter-kaas-  
en-eieren / Súper tres en  
raya / Szuper amóba**



2

**FR** Il s'agit de la même règle que le morpion ①  
mais la vainqueur sera celui qui aura gagné le plus  
de morpions au sein du super morpion.

**EN** This follows the same rules as tic-tac-toe ①,  
but the winner is the player who wins the most  
tic-tac-toes in the super tic-tac-toe.

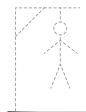
**DE** Es gelten die gleichen Regeln wie beim nor-  
malen Tic-Tac-Toe ①, aber hier gewinnt der  
Spieler, der die meisten Tic-Tac-Toes im großen  
Super-Tic-Tac-Toe hat.

**NL** Dezelfde regels zijn van toepassing als de  
voor de gewone boter-kaas-en-eieren ①, maar  
de winnaar is de speler die het spelletje het vaakst  
heeft gewonnen.

**ES** Es la misma regla que para el tres en raya ①,  
pero el vencedor es el jugador que gana más tres  
en raya dentro del súper tres en raya.

**HU** Ez ugyanazokat a szabályokat követi, mint az  
amóba, de az a játékos nyer, aki a legtöbb amóbát  
nyeri a szuper amóbában.

A B C D E F G H I  
J K L M N Ø P Q  
R S T U V W X Y Z



**NL** 1. Zet de schermverdeler op de rode lijn. 2. Speler  
1 schrijft een woord achter de verdeler en zegt speler 2  
hoeveel letters hij moet raden. 3. Telkens als speler 2 een  
letter noemt die in het woord voorkomt, zegt speler 1 hem  
waar hij die letter moet plaatsen. 4. Als deze letter niet in het woord zit, begint speler 1 met  
het tekenen van de galg! 5. Speler 2 kruist in de lijst elke  
letter aan die hij al heeft genoemd. Lukt het hem om het  
woord te raden voordat de galg helemaal klaar is?

**ES** Coloca el separador en la línea roja. 2. El jugador 1  
escribe una palabra detrás del separador y le dice al jugador  
2 el número de letras que debe adivinar. 3. Cada vez que el  
jugador 2 nombra una letra de esa palabra, el jugador 1 le  
dice dónde tiene que escribirla. 4. Si la palabra no contiene  
esa letra, el jugador 1 empezará a dibujar el ahorcado. 5. El  
jugador 2 tacha cada letra de la lista que ya ha nombrado.  
¿Será capaz de adivinar la palabra antes de que el ahorcado  
esté completamente dibujado?

**HU** 1. Helyezd az elválasztót a piros vonalra. 2. Az 1-es  
játékos ír egy szót az osztóvonal mögé, és megmondja a  
2-es játékosnak, hány betűt kell kitalálnia.  
3. Minden alkalommal, amikor a 2-es játékos megnevez egy  
betűt a szóban, az 1-es játékos megmondja neki, hogy hova  
kell ezt a betűt írni. 4. Ha a szó nem tartalmazza ezt a betűt,  
akkor az 1-es játékos elkezdti húzni a bitófát! 5. A 2-es játékos  
kihúzza minden olyan betűt a listából, amelyet már  
megnevezett. Vajon sikerül kitalálniuk a szót, mielőtt az  
akasztófát teljesen lerajzolnák?

- FR** 1. Installe la séparation.  
 2. Chaque joueur place ses trois bateaux sur la grille bleue en plaçant une croix dans les cases. Les diagonales ne sont pas autorisées et les bateaux ne peuvent pas se toucher.  
 3. Le joueur 1 commence et donne les coordonnées d'une case et d'une lettre en espérant toucher un bateau de l'adversaire.  
 4. Si le tir touche un bateau, l'adversaire doit dire « touché ».  
 5. Le tireur peut alors colorier la case dans sa grille noire et l'autre joueur dans sa grille bleue. Si le tir a échoué, le tireur fait une croix dans la case pour indiquer qu'aucun bateau de l'adversaire ne s'y trouve.  
 6. C'est au tour du joueur 2 d'effectuer un tir.  
 7. Lorsque le bateau d'un joueur a été entièrement détruit, il doit dire « coulé » à l'autre joueur.  
 7. Le vainqueur est celui qui aura coulé les bateaux de l'adversaire en premier.

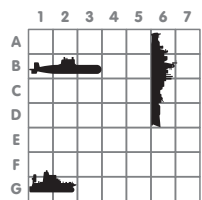
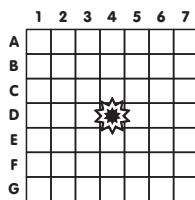
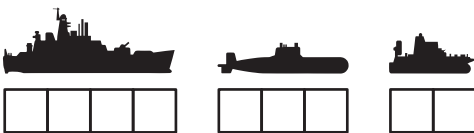
- EN** 1. Insert the divider.  
 2. Each player places their three boats on the blue grid by placing a cross in the boxes. Diagonals are not allowed and boats may not touch.  
 3. Player 1 starts and gives the coordinates of a square, hoping to hit one of their opponent's boats.  
 4. If the shot hits a boat, the opponent must say "hit". The shooter can then colour the square in their black grid and the other player in their blue grid. If the shot is unsuccessful, the shooter places a cross in the square to indicate that no opponent's boat is there.  
 5. C'est au tour du joueur 2 d'effectuer un tir.  
 6. Lorsque le bateau d'un joueur a été entièrement détruit, il doit dire « coulé » à l'autre joueur.  
 7. Le vainqueur est celui qui aura coulé les bateaux de l'adversaire en premier.

- DE** 1. Stelle die Trennwand auf.  
 2. Jeder Spieler platziert seine drei Schiffe auf dem blauen Gitter, indem er ein Kreuz in die entsprechenden Felder macht. Diagonalen sind nicht erlaubt und die Schiffe dürfen sich nicht berühren.  
 3. Spieler 1 beginnt und versucht, ein gegnerisches Schiff zu treffen, indem er die Koordinaten eines Feldes (Buchstabe + Zahl) nennt.  
 4. Wird das Schiff getroffen, muss der Gegner „Treffer“ rufen. Der Schütze markiert dann das entsprechende Feld in seinem schwarzen Raster, der Gegner das Feld in seinem blauen Raster. Geht der Schuss daneben, macht der Schütze ein Kreuz in das entsprechende Feld, um anzuzeigen, dass sich dort kein gegnerisches Schiff befindet.  
 5. Nun ist Spieler 2 an der Reihe.  
 6. Wird ein Schiff vollständig zerstört, muss dies mit „Versenkt!“ angekündigt werden.  
 7. Sieger ist der Spieler, der zuerst alle gegnerischen Schiffe versenkt hat.

- NL** 1. Plaats de schermverdelers.  
 2. Elke speler zet zijn drie boten op het blauwe rooster door een kruisje in de vakjes te zetten. Diagonalen zijn niet toegestaan en boten mogen elkaar niet raken.  
 3. Speler 1 begint en geeft de coördinaten van een vakje en een letter, in de hoop een boot van zijn tegenstander te raken.  
 4. Als er raak is geschoten en een boot is geraakt, moet de tegenstander "raak" zeggen. De schutter kan dan het vakje op zijn zwarte rooster kleuren en de andere speler op zijn blauwe rooster. Als het schot niet raak was, zet de schutter een kruisje in het vakje om aan te geven dat daar geen boot van de tegenstander ligt.  
 5. Nu is speler 2 aan de beurt en mag hij schieten.  
 6. Wanneer de boot van een speler volledig is vernietigd, moet hij "gezonken" zeggen tegen de andere speler.  
 7. De winnaar is degene die de boten van zijn tegenstander als eerste laat zinken.

- ES** 1. Coloca el separador.  
 2. Cada jugador coloca sus tres barcos en la cuadrícula azul poniendo una cruz en las casillas. Las diagonales no están permitidas y los barcos no pueden tocarse.  
 3. El jugador 1 comienza y da las coordenadas de una casilla y una letra para intentar acertar en uno de los barcos de su adversario.  
 4. Si el disparo acierta en un barco, el adversario debe decir «tocado». El tirador puede entonces colorear el cuadrado en su cuadrícula negra y el otro jugador en su cuadrícula azul. Si el disparo ha fallado, el tirador coloca una cruz en la casilla para indicar que no hay ningún barco del adversario.  
 5. Ahora le toca disparar al jugador 2.  
 6. Cuando el barco de un jugador ha sido completamente destruido, debe decir «hundido» al otro jugador.  
 7. El ganador es el que hunde primero todos los barcos de su adversario.

- HU** 1. Helyezzétek el az elválasztót.  
 2. Mindegyik játékos a két rácsra helyezi a három hajóját, keresztet rakva a négyzetekbe. Az átlósok nem engedélyezettek, és a hajók nem érhetnek össze.  
 3. Az 1. játékos kezd, és megadja egy négyzet koordinátáit (pl. D4), remélve, hogy eltalálja az ellenfél egyik hajóját.  
 4. Ha a lövés eltalál egy hajót, az ellenfélnek azt kell mondania, hogy "találat". A lövő ezután a négyzetet a fekete rácsába, a másik játékos pedig a két rácsába színezheti. Ha a lövés sikertelen, a lövő egy keresztet tesz a négyzetbe, jelezve, hogy nincs ott az ellenfél hajója.  
 5. A 2. játékoson a lövés sora.  
 6. Amikor egy játékos hajója teljesen megsemmisült, a játékosnak azt kell mondania a másik játékosnak, hogy "elsüllyedt".  
 7. Az a játékos nyer, aki elsőként süllyeszti el ellenfele hajóját.

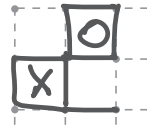


5

## Petits carrés / Little squares / Käsekästchen / Kamertje verhuren / Los cuadritos / Kis négyzetek



2



**FR** Chaque joueur, à tour de rôle, trace un trait sur le quadrillage.

Le but du jeu est de former des carrés.

Chaque joueur choisit un symbole (croix ou rond). Lorsqu'un joueur ferme un carré, il dessine son symbole à l'intérieur et rejoue !

Lorsque tous les traits sont dessinés, les joueurs comptent le nombre de carrés qu'ils ont gagnés. Le vainqueur est celui qui aura fermé le plus de carrés.

**EN** Each player draws a line on the grid in turn.

The aim of the game is to form squares.

Each player chooses a symbol (cross or circle). When a player closes a square, they draw their symbol inside and play again! When all the lines have been drawn, the players count the number of squares they have won. The winner is the player who has closed the most squares.

**DE** Jeder Spieler zieht abwechselnd einen Strich auf dem Raster.

Ziel des Spiels ist es, Karos zu bilden.

Jeder Spieler wählt ein Symbol (Kreuz oder Kreis). Wenn ein Spieler ein Karo schließt, zeichnet er sein Symbol hinein und spielt noch einmal!

Sind alle Striche gezogen, zählen die Spieler die Anzahl der gewonnenen Karos. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karos.

**NL** Elke speler trekt om de beurt een lijn op het rooster. Het doel van het spel is om vierkanten te vormen.

Elke speler kiest een symbool (kruisje of rondje). Als een speler een vierkant heeft gevormd, zet hij zijn symbool in het vierkant en kan hij opnieuw spelen!

Als alle lijnen getrokken zijn, tellen de spelers het aantal vierkanten dat ze gevormd hebben. Degene die aan het einde van het spel de meeste vierkanten heeft, is de winnaar.

**ES** Por turnos, cada jugador tiene que dibujar una línea en la cuadrícula.

El objetivo del juego es formar cuadrados.

Cada jugador elige un símbolo (cruz o círculo). Cuando un jugador cierra un cuadrado, dibuja su símbolo en el interior y juega otra vez.

Quando se han trazado todas las líneas, los jugadores cuentan el número de cuadrados que han ganado. El ganador será el que haya formado el mayor número de cuadrados.

**HU** Minden játékos felváltva húz egy vonalat a rácsra.

A játék célja a négyzetek kialakítása.

Minden játékos választ egy szimbólumot (kereszt vagy kör). Ha egy játékos lezár egy négyzetet, akkor belerajzolja a szimbólumát, és újra játszhat! Amikor az összes vonalat meghúzták, a játékosok megszámozzák, hány négyzetet nyertek. Az a játékos nyer, aki a legtöbb négyzetet zárta le.

6

## Petit bac / Categories / Stadt, Land, Fluss / Woordspel / El tutti frutti / Ország-város



1 - 2



Animal  
Animal  
Tier  
Dier  
Állat



Prénom  
First name  
Vorname  
Voornaam  
Nombre  
Keresztnév



Objet  
Object  
Gegenstand  
Voorwerp  
Objeto  
Tárgy



Sport  
Sport  
Sportart  
Sportart  
Sport  
Deporte  
Sport



Nourriture  
Food  
Lebensmittel  
Voedsel  
Comida  
Étel



Dessin animé  
Cartoon  
Tekenfilm  
Dibujó animado  
Rajzfilm figura

**FR** 1. Place la séparation.

2. Les joueurs se mettent d'accord sur une lettre.

3. Objectif : trouver le plus rapidement possible un mot qui commence par cette lettre dans chaque catégorie !

4. Le premier joueur qui a fini crie « STOP ».

5. Les joueurs énoncent leurs réponses et si toutes les réponses sont validées, le vainqueur est celui qui a crié STOP ! Tu peux aussi jouer seul pour t'entraîner et t'amuser.

**EN** 1. Place the divider.

2. The players agree on a letter.

3. The aim is to find a word starting with that letter in each category as quickly as possible!

4. The first player to finish shouts "STOP".

5. The players state their answers and if all the answers are correct, the winner is the one who shouts "STOP"!

You can also play on your own to practise and have fun.

**DE** 1. Stelle die Trennwand auf.

2. Die Spieler einigen sich auf einen Buchstaben.

3. Ziel: Finde in jeder Kategorie so schnell wie möglich ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt!

4. Der erste Spieler, der fertig ist, ruft „STOPP“.

5. Die Spieler nennen ihre Antworten. Wenn alle Antworten richtig sind, gewinnt der Spieler, der „STOPP“ gerufen hat. Du kannst das Spiel auch allein spielen, zum Üben, oder einfach nur so.

**NL** 1. Plaats de schermverdeler.

2. De spelers worden het eens over een letter.

3. Het doel is om voor elke categorie zo snel mogelijk een woord te vinden dat begint met die letter!

4. De eerste speler die klaar is, roept "STOP".

5. De spelers geven hun antwoorden en als alle antwoorden juist zijn, is degene die STOP riep de winnaar!

Dit spel kun je ook alleen doen om te oefenen en plezier te hebben.

**ES** 1. Coloca el separador.

2. Los jugadores se ponen de acuerdo sobre una letra.

3. El objetivo es encontrar lo antes posible una palabra que empiece por esa letra en cada categoría.

4. El primer jugador que termine grita «STOP».

5. Los jugadores dicen sus respuestas y si todas las respuestas son correctas, el ganador es que ha gritado «STOP». También puedes jugar solo para practicar y divertirse.

**HU** 1. Helyezzék el az elválasztót.

2. A játékosok megegyeznek egy betűben.

3. A cél az, hogy minden egyes játékban találjanak egy olyan szót, amely ezzel a betűvel kezdődik, minden kategóriához, a lehető leggyorsabban!

4. Az első játékos, aki befejezte, kiáltja, hogy "STOP".

5. A játékosok elmondják a válaszaikat, és ha az összes válasz helyes, az nyer, aki "STOP"-ot kiáltott! Egyedül is játszatsz, hogy gyakorolj és szórakozz.

7

**Code secret / Secret code / Mastermind /  
/ Geheime code / El código secreto /  
Titkos kód**



2

- FR** 1. Place la séparation.  
 2. Le joueur 1 compose un code secret à partir des lettres A B C D. Il peut utiliser plusieurs fois la même lettre.  
 3. Le joueur 2 doit deviner le code. Il va inscrire sa proposition dans les cases.  
 4. Le joueur 1 colorie le rond qui correspond si la lettre est la bonne et bien placée. Il met un trait si la lettre est n'est pas la bonne ou n'est pas au bon endroit.  
 5. Le joueur 2 fait une nouvelle proposition... La partie continue jusqu'à ce que le joueur 2 ait trouvé la bonne combinaison !

- EN** 1. Place the divider.  
 2. Player 1 composes a secret code from the letters A B C D. They can use the same letter several times.  
 3. Player 2 must guess the code. They will enter their suggestion in the boxes.  
 4. Player 1 colours the corresponding circle if the letter is the right one and correctly placed. They put a line through it if the letter is not the right one or not in the right place.  
 5. Player 2 makes a new suggestion... The game continues until player 2 has found the right combination!

- DE** 1. Stelle die Trennwand auf.  
 2. Spieler 1 bildet aus den Buchstaben A B C D einen Buchstabencode. Dabei darf er den gleichen Buchstaben mehrmals verwenden.  
 3. Spieler 2 muss den Code erraten. Er trägt seinen Vorschlag in die Kästchen ein.  
 4. Ist ein Buchstabe dabei, der im Code vorkommt und an der richtigen Stelle steht, malt Spieler 1 den entsprechenden Kreis aus. Ist der Buchstabe falsch oder nicht an der richtigen Stelle, zieht er einen Strich.  
 5. Spieler 2 macht einen neuen Vorschlag ... Das Spiel geht so lange, bis Spieler 2 die richtige Kombination gefunden hat!

- NL** 1. Plaats de schermverdelers.  
 2. Speler 1 stelt een geheime code samen uit de letters A B C D. Hij mag dezelfde letter meerdere keren gebruiken.  
 3. Speler 2 moet de code raden. Hij zal zijn suggestie in de vakjes invullen.  
 4. Speler 1 kleurt het bijbehorende rondje als de letter juist is en goed geplaatst is. Hij zet een streep als de letter niet klopt of niet op de juiste plaats staat.  
 5. Speler 2 doet een nieuwe suggestie... Het spel gaat door tot speler 2 de juiste combinatie heeft gevonden!

- ES** 1. Coloca el separador.  
 2. El jugador 1 compone un código secreto a partir de las letras A, B, C y D. Puede utilizar la misma letra varias veces.  
 3. El jugador 2 tiene que adivinar el código. Escribirá su sugerencia en las casillas.  
 4. El jugador 1 colorea el círculo correspondiente si la letra es la correcta y está bien situada. Pone una raya si la letra no es la correcta o no está en el lugar adecuado.  
 5. El jugador 2 hace una nueva sugerencia... La partida continúa hasta que el jugador 2 haya encontrado la combinación correcta.

- HU** 1. Helyezzétek el az elválasztót.  
 2. Az 1. játékos összeállít egy titkos kódot az A B C D betűkből, ugyanazt a betűt többször is használhatja.  
 3. A 2. játékosnak ki kell találnia a kódot. Beírják a javaslatukat a dobozokba.  
 4. Az 1-es játékos kiszínezi a megfelelő kört, ha a betű a megfelelő és helyesen helyezte el. Áthúzik egy vonalat, ha a betű nem a megfelelő vagy nem a megfelelő helyen van.  
 5. A 2. játékos új javaslatot tesz... A játék addig folytatódik, amíg a 2. játékos nem találta meg a helyes kombinációt!

8

**Qui ? / Who? / Wer ist es? /  
Wie is he? / ¿Quién es quién?  
/ Ki az?**



2

- FR** 1. Place la séparation.  
 2. Chaque joueur inscrit dans la case le personnage qu'il choisit et que l'autre joueur devra deviner qui est le coupable !  
 3. Le joueur 1 pose une question pour éliminer des suspects. Par exemple : Est-ce que le coupable porte des lunettes ?  
 4. Si le joueur 2 répond « Oui », alors il devra barrer tous les suspects qui ne portent pas de lunettes !  
 5. Chaque joueur pose une question à tour de rôle qui doit être différente de la dernière déjà posée.

- EN** 1. Place the divider.  
 2. Each player writes the character they choose in the box and the other player has to guess who the culprit is!  
 3. Player 1 asks a question to eliminate suspects. For example: Does the culprit wear glasses?  
 4. If player 2 answers "Yes", then they have to cross out all the suspects who aren't wearing glasses!  
 5. Each player asks a question in turn that must be different from the last one.

- DE** 1. Stelle die Trennwand auf.  
 2. Jeder Spieler schreibt den Namen der Person, die er ausgewählt hat, in das Feld und der andere Spieler muss erraten, wer die gesuchte Person ist!  
 3. Spieler 1 stellt eine Frage, die möglichst viele Verdächtige ausschließt. Zum Beispiel: Trägt die verdächtige Person eine Brille?  
 4. Wenn Spieler 2 die Frage bejaht, muss er alle verdächtigen Personen, die keine Brille tragen, durchstreichen!  
 5. Jeder Spieler stellt abwechselnd eine Frage, die sich von der zuletzt gestellten Frage unterscheiden muss.

- NL** 1. Plaats de schermverdelers.  
 2. Elke speler kiest een personage en schrijft in het vakje zijn gekozen personage. De andere speler moet raden wie het is!  
 3. Speler 1 stelt een vraag om personages te elimineren. Bijvoorbeeld: Draagt hij een bril?  
 4. Als speler 2 "Ja" antwoordt, dan moet hij alle personen die geen bril dragen wegstrepen!  
 5. Elke speler stelt om de beurt een vraag, die telkens anders moet zijn dan de vorige.

- ES** 1. Coloca el separador.  
 2. Cada jugador escribe el personaje que elige en la casilla y el otro jugador tendrá que adivinar quién es el culpable.  
 3. El jugador 1 hace una pregunta para eliminar sospechosos. Por ejemplo: ¿El culpable lleva gafas?  
 4. Si el jugador 2 responde «Sí», tendrá que tachar a todos los sospechosos que no lleven gafas.  
 5. Por turnos, cada jugador hace una pregunta que debe ser diferente de la anterior.

- HU** 1. Helyezzétek el az elválasztót.  
 2. Minden játékos írja az általa választott karaktert a dobozba, a másik játékosnak pedig ki kell találnia, hogy ki a tettes!  
 3. Az 1. játékos feltesz egy kérdést, hogy kizárja a gyanúsítottakat. Például: Szemüveget visel a tettes?  
 4. Ha a 2. játékos azt válaszolja, hogy "igen", akkor ki kell húznia a listából az összes gyanúsítottat, aki nem visel szemüveget!  
 5. Mindegyik játékos sorban feltesz egy kérdést, amelyet az előzőtől eltérőnek kell lennie.

9

## Dessin guidé / Guided drawing / Geführtes Malen / Begeleid tekenen / El dibujo guiado / Vezetett rajzolás



**FR** Le joueur 1 lance le dé pour définir quel style de trait lui sera imposé pour dessiner. Il choisit de dessiner ce qu'il souhaite mais il doit toujours utiliser ce style de trait.  
Objectif : que le joueur 2 devine ce qu'il dessiné !

**EN** Player 1 rolls the die to decide which style of line must be used to draw. They choose to draw what they want, but they must always use this style of line.  
Aim: for player 2 to guess what they're drawing!

**DE** Spieler 1 würfelt den Linienstil, der ihm beim Zeichnen vorgegeben wird. Er entscheidet, was er zeichnen möchte, muss aber immer diesen Linienstil verwenden.  
Ziel: Spieler 2 soll erraten, was er gezeichnet hat!

**NL** Speler 1 gooit met de dobbelsteen om te bepalen welke lijnstijl hij moet gebruiken bij het tekenen. Hij bepaalt zelf wat hij wil tekenen, maar hij moet altijd deze lijnstijl gebruiken.  
Doel: speler 2 laten raden wat hij tekent!

**ES** El jugador 1 tira el dado para decidir qué estilo de línea tendrá que utilizar para dibujar. Puede dibujar lo que quiera, pero siempre tiene que utilizar este estilo de línea.  
El objetivo es conseguir que el jugador 2 adivine lo que está dibujando.

**HU** Az 1. játékos dob a kockával, hogy eldöntse, melyik vonalstílust kell használni a rajzolásához. Azt rajzolnak, amit akarnak, de mindig ezt a vonalstílust kell használniuk.  
Cél: a 2. játékos találja ki, hogy mit rajzol!

10

## Défi dessin / Drawing challenge / Mal-Challenge Tekenuitdaging / El desafío del dibujo / Sfida di disegno



**FR** Le joueur 1 lance le dé et entoure la lettre qui correspond. Le joueur 2 lance le dé et entoure ce qu'il faudra dessiner.  
Objectif : que le joueur 2 devine ce qu'a dessiné l'autre joueur ! Il suffira ensuite d'inverser les rôles.

**EN** Player 1 rolls the die and circles the letter that matches. Player 2 throws the die and circles what needs to be drawn.  
Aim: for player 2 to guess what the other player has drawn! Then all you have to do is reverse the roles.

**DE** Spieler 1 würfelt und umkreist den entsprechenden Buchstaben. Spieler 2 würfelt und kreist ein, was gemalt werden soll.  
Ziel: Spieler 2 muss erraten, was der andere Spieler gemalt hat! Danach werden einfach die Rollen getauscht.

**NL** Speler 1 gooit met de dobbelsteen en zet een rondje om de letter die overeenkomt. Speler 2 gooit de dobbelsteen en omcirkelt wat er getekend moet worden.  
Doel: Speler 2 laten raden wat speler 1 heeft getekend! Vervolgens kunnen de rollen worden omgedraaid.

**ES** El jugador 1 tira el dado y rodea la letra que corresponda. El jugador 2 tira el dado y rodea lo que hay que dibujar.  
El objetivo es conseguir que el jugador 2 adivine lo que ha dibujado el otro jugador. Luego, solo habrá que invertir los papeles.

**HU** Az 1. játékos dob a kockával, és bekarikázza a megfelelő betűt. A 2. játékos dob a kockával, és bekarikázza azt, amit ki kell húzni.  
Cél: a 2. játékos találja ki, hogy a másik játékos mit húzott! Ezután már csak fel kell cserélni a szerepeket.



Animal / Animal / Tier / Dier / Animal / Állat



Nourriture / Food / Lebensmittel / Voedsel / Étél



Véhicule Vehicle Fahrzeug Voertuig Vehículo Járűmű



Objet / Object / Gegenstand / Voorwerp / Objeto / Tárgy



Vêtement Clothes Kleidungsstück Kleding Ropa Ruha



Prénom / First name / Vorname / Voornaam / Nombre / Keresztnév

11

LOL



**FR** A tour de rôle, les joueurs vont écrire dans une case vide la lettre de leur choix : L ou un O. Si l'un des joueurs termine le mot LOL, il sera désigné vainqueur !

**EN** The players take it in turns to write the letter of their choice in an empty square: L or O. If one of the players finishes the word LOL, they will be declared the winner!

**DE** Die Spieler schreiben abwechselnd einen Buchstaben ihrer Wahl in ein leeres Feld: L oder O. Der Spieler, der das Wort LOL vervollständigt, hat gewonnen!

**NL** De spelers kiezen om de beurt een letter en schrijven deze in een leeg vakje: L of O. Als een van de spelers het woord LOL afmaakt, is hij de winnaar!

**ES** Por turnos, los jugadores escriben la letra que prefieran en una casilla vacía: una L o una O. Si uno de los jugadores termina la palabra LOL, ¡será el ganador!

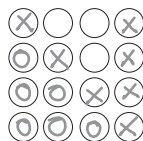
**HU** A játékosok felváltva írják az általuk választott betűt egy üres négyzetbe: L vagy O. Ha az egyik játékos befejezi a LOL szót, akkor ő lesz a győztes!

12

**Super 4 / 4 gewinnt / 4 op een rij / 4 egy sorban**



2



**FR** 1. Les joueurs se placent côte à côte, la tablette à l'horizontale. Chaque joueur utilisera le symbole se situant de son côté : X ou O.

2. Chaque joueur, à tour de rôle, va dessiner son symbole dans une case. Il n'est pas possible de mettre son symbole au-dessus d'une case vide.

3. Le vainqueur sera celui qui aura réussi à aligner 4 symboles à l'horizontal, à la verticale ou en diagonal !

**EN** 1. The players sit side by side, with the tablet horizontal. Each player will use the symbol on their side: X or O.

2. Each player draws their symbol in a square in turn. You can't place your symbol above an empty square.

3. The winner will be the player who manages to line up 4 symbols horizontally, vertically or diagonally!

**DE** 1. Die Spieler sitzen nebeneinander. Das Tablet liegt waagrecht (im Querformat) vor ihnen. Jeder Spieler benutzt das Symbol auf seiner Seite: X oder O.

2. Nun tragen die Spieler reihum ihre Symbole in die Felder ein. Es ist nicht möglich, sein Symbol über ein leeres Feld zu setzen.

3. Gewonnen hat, wer es schafft, 4 Symbole horizontal, vertikal oder diagonal aneinanderzureihen!

**NL** 1. De spelers staan naast elkaar met de tablet horizontaal. Elke speler gebruikt het symbool dat aan zijn kant staat: X of O.

2. Elke speler zet om de beurt zijn symbool in een vakje. Het is niet mogelijk om je symbool boven een leeg vakje te plaatsen.

3. De winnaar is de speler die 4 symbolen horizontaal, verticaal of diagonaal op één lijn weet te krijgen!

**ES** 1. Los jugadores se colocan uno al lado del otro, con la tableta en posición horizontal. Cada jugador utilizará el símbolo situado a su lado: una X o una O.

2. Por turnos, cada jugador dibuja su símbolo en una casilla. No puede colocar su símbolo encima de una casilla vacía.

3. El ganador será el jugador que consiga alinear 4 símbolos en horizontal, en vertical o en diagonal.

**HU** 1. A játékosok egymás mellett ülnek, a tábla vízszintesen áll. Mindegyik játékos a saját oldalán lévő szimbólumot használja: X vagy O.

2. Mindegyik játékos sorban behúzza a szimbólumát egy négyzetbe. Egyik sem helyezheti el a szimbólumát egy üres négyzet fölé.

3. Az a játékos nyer, akinek sikerül felsorakoztatnia 4 szimbólumot vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan!

13

14

**Sudoku 1  
Sudoku 2**



1 - 2

**FR** Chaque petit bloc comporte 9 cases. Chaque bloc ne doit contenir qu'une seule fois les chiffres de 1 à 9. Une grille comporte 9 blocs. Chaque ligne et colonne de la grille ne doit contenir qu'une seule fois tous les chiffres de 1 à 9. Ce jeu peut se jouer seul ou à deux en mode challenge : le premier qui finit sa grille a gagné !

Tu as deux fiches de Sudoku avec deux niveaux de difficulté !

**EN** Each small block has 9 squares. Each block must only contain the digits 1 to 9 once. A grid has 9 blocks. Each row and column of the grid must only contain all the numbers 1 to 9 once.

This game can be played alone or in pairs in challenge mode: the first person to finish their grid wins!

You've got two Sudoku cards with two levels of difficulty!

**DE** Jeder kleine Block besteht aus 9 Feldern. Jeder Block darf nur einmal die Zahlen von 1 bis 9 enthalten. Ein Raster besteht aus 9 Blöcken. In jeder Zeile und Spalte des Rasters dürfen die Zahlen 1 bis 9 nur einmal vorkommen.

Dieses Spiel kann allein oder, wer es herausfordernder mag, zu zweit gespielt werden. In diesem Fall gewinnt, wer zuerst sein Raster fertig hat!

Du hast zwei Sudoku-Karten mit zwei Schwierigkeitsstufen!

**NL** Elk blok bestaat uit 9 vierkantjes. Elk blok mag maar één keer de cijfers 1 tot en met 9 bevatten. Een rooster heeft 9 blokken. Elke rij en kolom van het rooster mag maar één keer de cijfers 1 tot en met 9 bevatten.

Dit spel kan alleen worden gespeeld of samen in de uitdagingmodus: degene die als eerste het rooster vol heeft, wint het spel!

Er zijn twee Sudoku-kaarten met twee moeilijkheidsniveaus!

1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	5	6						
7	8	9						
6								
2								
3								
5								
8								
9								

**ES** Cada pequeño bloque tiene 9 casillas. Cada bloque debe contener los números del 1 al 9 una sola vez. Una cuadrícula tiene 9 bloques. Cada fila y columna de la cuadrícula debe contener todos los números del 1 al 9 solo una vez.

Puedes jugar a este juego solo o en pareja en modo desafío: ¡gana el primero que termine la cuadrícula!

Tienes dos fichas de Sudoku con dos niveles de dificultad.

**HU** Minden kis blokk 9 négyzetből áll. Minden blokkban csak egyszer szerepelhetnek az 1-től 9-ig terjedő számjegyek. Egy rács 9 blokkból áll. A rács minden sora és oszlopa csak egyszer tartalmazhatja az összes 1-től 9-ig terjedő számot.

Ez a játék egyedül vagy párban játszható kihívás módban: az nyer, aki először fejezi be a rácsot!

Két Sudoku kártyát kapsz két nehézségi szinttel!



15

**Score parfait / Perfect score / Perfekte Punktzahl**  
**Perfecte score / La puntuación perfecta / Tökéletes**  
**eredmény**



**FR** Les symboles #1 #2 #3 indiquent le numéro de la manche si tu veux faire une partie en plusieurs manches. L'objectif est d'atteindre avec le dé, le score indiqué sur la carte !

Le joueur 1 lance le dé, si le chiffre obtenu est inférieur à un des chiffres de la grille, il peut relancer le dé. Il va additionner son premier score avec le second. S'il a fait 1 au premier lancé et 3 au second lancé, le total sera 4 et il pourra cocher la case 4 de la manche #1.

Si après plusieurs lancers, son score total dépasse le chiffre 21 (le plus gros du jeu), il ne validera aucune case et le joueur 2 pourra tenter sa chance !

Le joueur qui obtient, en premier, les 5 chiffres de la manche #1, remporte la manche ! Tu peux aussi jouer seul et te chronométrer pour battre ton record !

**EN** The symbols #1 #2 #3 indicate the number of the round if you want to play a game of several rounds.

The aim is to use the die to reach the score shown on the card! Player 1 throws the die. If the number obtained is less than one of the numbers in the grid, they can throw the die again. They will add up their first score with the second. If they roll 1 on the first throw and 3 on the second, the total will be 4 and they will be able to tick box 4 of round #1.

If, after several throws, their total score exceeds 21 (the highest number in the game), they will not validate any squares and player 2 will be able to try their luck!

The first player to get all 5 numbers in Round #1 wins the round! You can also play alone and time yourself to beat your record!

**DE** Die Symbole #1 #2 #3 geben die Nummer der Runde an, wenn du ein Spiel mit mehreren Runden spielen möchtest. Ziel ist es, die auf der Karte angegebene Punktzahl zu würfeln! Spieler 1 würfelt. Ist die gewürfelte Zahl kleiner als eine der Zahlen auf dem Raster, darf er noch einmal würfeln. Dann zählt er die Punkte des ersten Wurfs mit denen des zweiten Wurfs zusammen. Hat er z. B. beim ersten Mal eine 1 gewürfelt und beim zweiten Mal eine 3, ergibt das eine 4 und er darf in Runde #1 das Feld 4 ankreuzen.

Hat er nach mehreren Würfen die 21 (die höchste Zahl im Spiel) überschritten, darf er kein Kästchen ankreuzen und Spieler 2 kann sein Glück versuchen!

Der Spieler, der zuerst alle 5 Zahlen in Runde #1 gewürfelt hat, gewinnt die Runde! Du kannst auch allein spielen und dabei die Zeit stoppen, um deinen eigenen Rekord zu brechen!

**NL** De symbolen #1 #2 #3 geven het nummer aan van de spelronde als je het spel meerdere keren wilt spelen. Het doel is om met de dobbelstenen de score te halen die op de kaart staat!

Speler 1 gooit met de dobbelsteen. Als het verkregen getal lager is dan één van de de getallen op het rooster, mag hij opnieuw gooien. Hij zal zijn eerste score optellen bij zijn tweede score. Als hij 1 heeft gescoord bij zijn eerste worp en 3 bij zijn tweede worp, is het totaal 4 en kan de speler vakje 4 van ronde #1 aanvinken. Als zijn totaalscore na een aantal worpen hoger is dan 21 (het grootste getal in het spel), vinkt hij geen een vakje aan en mag speler 2 het proberen!

De eerste speler die als eerst de 5 getallen van spelronde #1 haalt, wint de ronde! Je kunt dit spel ook alleen doen en de tijd opnemen om je record te verslaan!

**ES** Los símbolos #1, #2 y #3 indican el número de ronda si quieres jugar una partida en varias rondas.

El objetivo es alcanzar con el dado la puntuación indicada en la tarjeta.

El jugador 1 lanza el dado. Si el número obtenido es inferior a uno de los números de la cuadrícula, puede volver a lanzarlo. Sumará su primera puntuación a la segunda. Si saca un 1 en el primer lanzamiento y un 3 en el segundo, el total sumará 4 y podrá marcar la casilla 4 de la ronda #1.

Si, tras varios lanzamientos, su puntuación total supera el número 21 (el mayor número del juego), no validará ninguna casilla y será el turno del jugador 2.

El primer jugador que consiga los 5 números de la ronda #1 ganará la ronda. También puedes jugar solo y cronometrarte para batir tu récord.

**HU** Az #1 #2 #3 szimbólumok a forduló számát jelzik, ha több fordulóból álló játékot szeretnétek játszani.

A cél az, hogy a kockával elérd a kártyán feltüntetett pontszámot! Az 1. játékos dobja a kockát. Ha az elért szám kisebb, mint a rácson szereplő számok egyike, újra dobhatja a kockát. Az első pontszámot összeadják a másodikkal. Ha az első dobásnál 1-et dobnak, a másodiknál pedig 3-at, akkor a végeredmény 4 lesz, és bejelölhetik az 1. forduló 4. rovatát.

Ha több dobás után az összpontszámuk meghaladja a 21-et (a játék legmagasabb száma), akkor nem érvényesíthetnek egyetlen négyzetet sem, és a 2. játékos próbálhat szerencsét! Az első játékos, aki az 1. fordulóban mind az 5 számot megszerzi, megnyeri a fordulót! Egyedül is játszatsz, és időzíthetsz, hogy megdöntsd a rekordodat!

	<b>21</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>17</b>
#1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
#2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
#3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



16

**Parcours infernal / Infernal game / Schatzsuche / Een hels parcours / Recorrido infernal / Pokoli játék**



**FR** Les joueurs vont lancer le dé à tour de rôle et se déplacer sur le plateau parsemé de pièges et de bonus. Chaque joueur peut dessiner son pion ou créer un pion en papier s'il préfère !

**EN** Le premier qui atteint l'arrivée, remporte la partie. Players take it in turns to roll the dice and move around the board, which is dotted with traps and bonuses. Each player can draw their own playing piece or create a paper one if they prefer!

**DE** The first player to reach the finish wins the game. Die Spieler würfeln abwechselnd und bewegen sich über das Spielfeld, das mit Fallen und Ereignisfeldern gespickt ist. Jeder Spieler kann sich eine Spielfigur malen oder aus Papier basteln!

**NL** Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt das Spiel. Spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en verplaatsen hun pionnen over het bord, dat bezaaid is met valstrikken en bonussen. Elke speler kan zijn eigen pion tekenen of een papieren pion maken als hij dat liever doet!

**ES** De eerste speler die de finish haalt, wint het spel. Los jugadores tiran los dados por turnos y se mueven por el tablero, salpicado de trampas y premios. Cada jugador puede dibujar su propio peón o crear uno de papel, si lo prefieren. El primer jugador que llegue a la meta ganará la partida.

**HU** A játékosok felváltva dobnak a kockával és mozognak a csapdákkal és bónuszokkal tarkított táblán. Minden játékos húzhat saját bábut, vagy ha úgy tetszik, készíthet papírból is!

17

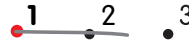
**Points à relier / Dots to connect / Zahlenbild / Dot-to-dot / Une los puntos / Kösd össze a pontokat**



**FR** A l'aide du stylet, relie les points dans l'ordre croissant pour découvrir ce que tu as dessiné ! Amuse-toi ensuite à le reproduire sans modèle.

**EN** Use the stylus to connect the dots in ascending order to find out what you've drawn! Then have fun copying it without a model.

**DE** Folge den Zahlen der Reihe nach und verbinde mit dem Stift die Punkte, um herauszufinden, was sich hinter den Zahlen verbirgt! Versuche dann, das Bild ohne Vorlage nachzuzeichnen.



**NL** Gebruik de stylus pen om de stippen in oplopende volgorde met elkaar te verbinden en kom erachter wat je getekend hebt! Probeer vervolgens de tekening zonder model na te maken.

**ES** Utiliza el estilite para unir los puntos en orden ascendente y averiguar qué has dibujado. Diviértete volviendo a dibujarlo esta vez sin modelo.

**HU** Használd a ceruzát a pontok összekapcsolásához növekvő sorrendben, hogy megtudd, mit rajzoltál! Ezután szórakozz a másolással modell nélkül.

19

**Labyrinthe / Maze / Labyrinth Doolhof / El laberinto / Labirintus**



**FR** Trouve la sortie du labyrinthe le plus vite possible ! Tu es perdu, n'hésite pas à effacer pour y voir plus clair et recommencer.

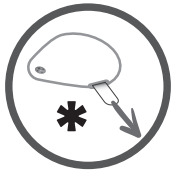
**EN** Find your way out of the maze as quickly as possible! If you're lost, feel free to erase the game to see more clearly and start again.

**DE** Finde so schnell wie möglich den Ausgang aus dem Labyrinth! Hast du dich verlaufen? Dann lösche alles und versuche es noch einmal.

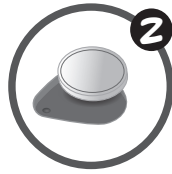
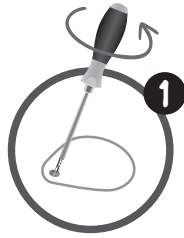
**NL** vind zo snel mogelijk de weg uit het doolhof! Als je het even niet meer weet, aarzel dan niet om te wissen en opnieuw te beginnen.

**ES** Encuentra la salida del laberinto lo antes posible! Estás perdido, borra para verlo todo más claro y empieza de nuevo.

**HU** Találd meg a kiutat a labirintusból a lehető leggyorsabban! Ha eltévedtél, nyugodtan töröld le a játékot, hogy tisztábban láss, és kezdj elölről.



\*Tirez sur la languette de protection avant l'utilisation.  
\* Pull out the protective tab before use.  
\* Ziehen Sie vor der Verwendung an der Isolierlasche.



\* Trek aan het beschermingslipje alvorens te gebruiken.  
\* Tire de la lengüeta de protección antes del uso.  
\* Használat előtt húzd ki a védőfület.

**FR MISE EN GARDE :** Uniquement pour enfants de 6 ans et plus. **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Danger d'étouffement. **GARDER L'EMBALLAGE POUR REFERENCE FUTURE.** Les couleurs et le contenu peuvent varier légèrement. La notice doit être conservée car elle contient des informations importantes. **Nécessite 1 pile CR2025 incluse.** La pile est déjà installée dans le produit. L'installation des piles doit être effectuée par un adulte. Consulter le schéma pour savoir comment enlever ou mettre en place les piles. Il est possible que ce produit ne fonctionne pas correctement avec des piles rechargeables. Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées ; Les différents types de piles neufs et usagés ne doivent pas être mélangés ; Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité (voir schéma) ; Les piles usées doivent être enlevées du jouet ; Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit. En fin de vie les piles doivent être remises au rebut de façon sûre. Les déposer dans un bac de collecte. En cas d'utilisation des piles rechargeables (non recommandé) : Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger ; Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. **ATTENTION :** Ce produit contient une pile bouton au lithium. Une pile bouton au lithium peut causer des brûlures chimiques internes graves en cas d'ingestion. Mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés. Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants. Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contactez immédiatement un centre anti poison.

**EN WARNING:** For children aged 6 and over only. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months due to small parts which can be ingested. Choking hazard. **RETAIN THE PACKAGING FOR FUTURE REFERENCE.** The colors and content may slightly vary. Instruction sheet must be retained since it contains important information. **Requires 1 CR2025 batteries included.**

The battery is already installed inside. Batteries are to be changed by an adult. See the diagram to know how to remove and insert batteries. This product may not operate properly with rechargeable batteries. Non-rechargeable batteries must never be recharged. Do not mix different types of batteries. Do not mix old and new batteries. Batteries must be inserted with the correct polarity (see diagram). Exhausted batteries should be removed from the toy; The battery terminals must not be short-circuited.

The batteries are classified as WEEE and should be disposed of safely when no longer required. When using rechargeable batteries (not recommended) : Rechargeable batteries must be removed from toy before being recharged and rechargeable batteries should be charged under adult supervision. **WARNING:** This product contains a coin battery. A coin battery can cause serious internal chemical burns if swallowed. Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention.

**DE WARNUNG:** Für Kinder ab 6 Jahren. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet wegen verschluckbarer Kleinteile. Erstickungsgefahr. **BEWAHREN SIE DIE VERPACKUNG FÜR ZUKÜNFTIGE REFERENZ.** Farben und Inhalte können leicht variieren. Die Anleitung ist aufzubewahren, da sie wichtige Informationen enthält. **Benötigt 1 CR2025 -Batterien (enthalten).** Der Akku ist bereits im produkt installiert. Die batterien müssen von einem Erwachsenen ausgewechselt werden. Deponieren Sie sie in den dafür vorgesehenen Behältern. Dieses Produkt funktioniert möglicherweise nicht ordnungsgemäß mit wiederaufladbaren Batterien. Batterien nicht aufladen. Gebrauchte und neue Batterien nicht gemeinsam verwenden. Batterien richtig einlegen (s. Schema). Verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug entfernen. Die Anschlüsse einer Batterie nicht kurzschließen. Altbatterien müssen sicher entsorgt werden. Deponieren Sie sie in den dafür vorgesehenen Behältern. Bei Verwendung von wiederaufladbaren Batterien (nicht empfohlen) : Wiederaufladbare Batterien müssen zum Aufladen aus dem Spielzeug herausgenommen werden und dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. **ACHTUNG:** Das Produkt enthält eine Knopf-Batterie, die bei Verschlucken schwere chemische Verbrennungen verursachen kann. Verbrauchte Batterien sofort entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Bei dem Verdacht, dass eine Batterie verschluckt oder in den Körper eingeführt wurde, sofort einen Arzt aufsuchen.

**NL LET OP:** Alleen voor kinderen ouder dan 6 jaar. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, vanwege kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **VERPAKKING BEWAREN VOOR REFERENTIE.** De kleuren en inhoud kunnen iets afwijken. Instructies moeten worden bewaard omdat deze belangrijke informatie bevatten. **Werkt op 1 CR2025 batterijen - meegeleverd.** De batterij is al geïnstalleerd in het product. De

batterijen moeten door een volwassene worden vervangen. Wijze waarop vervangbare batterijen moeten worden verwijderd en ingelegd (zie afbeelding). Dit product werkt mogelijk niet goed met oplaadbare batterijen. Niet oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen. Meng geen verschillende typen batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen. Let bij het inleggen van de batterijen op de juiste polariteit (zie afbeelding). Leg de batterijen moeten uit het speelgoed worden gehaald. De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.

Op het einde van hun levenscyclus moeten batterijen op een veilige manier weggegooid worden. Deponeer ze in de inzamelbakken.

Bij gebruik van oplaadbare batterijen (niet aanbevolen): Oplaadbare batterijen dienen vóór het opladen uit het speelgoed te worden verwijderd en alleen onder toezicht van een volwassene te worden opgeladen. **WAARSCHUWING:**

Dit product bevat een knoopcelbatterij. Een knoopcelbatterij kan bij inslikken ernstige inwendige chemische brandwonden veroorzaken. Gooi gebruikte batterijen onmiddellijk weg. Houd nieuwe en gebruikte batterijen uit de buurt van kinderen.

Als u vermoedt dat een batterij werd ingeslikt of in een deel van het lichaam is beland, schakel dan onmiddellijk medische hulp in.

**ADVERTENCIA:** Únicamente para niños a partir de 6 años. **¡ADVERTENCIA!** No conviene para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas. Peligro de asfixia. **GUARDAR EL EMBAJAJE PARA FUTURAS CONSULTAS.** Los colores y contenido pueden variar ligeramente. Las instrucciones deben conservarse ya que contienen información importante. **Requiere 1 pila CR2025 incluye.** La pila ya está instalada en el producto. Un adulto debe cambiar las pilas. Consultar el diagrama para saber cómo retirar e introducir las pilas. Es posible que este producto no funcione correctamente con baterías recargables. Las pilas no deben recargarse. No deben mezclarse diferentes tipos de pilas nuevas y usadas. Las pilas deben introducirse con la polaridad correcta (ver diagrama). Las pilas usadas deben retirarse del juguete. Los terminales de las pilas no deben cortocircuitarse. Las pilas no deben ser tiradas en la basura normal. Use los puntos de recogida y reciclaje de su zona para tirar estos productos. Cuando utilice baterías recargables (no recomendadas): Retirar las pilas recargables del juguete antes de recargarlo; las pilas recargables deben cargarse bajo la supervisión de un adulto. **ADVERTENCIA:** este producto contiene una pila de botón. Las pilas de botón pueden provocar graves quemaduras químicas internas en caso de ingestión. deséchense inmediatamente las pilas usadas. Manténganse las pilas nuevas o usadas fuera del alcance de los niños. Si cree que las pilas han sido ingeridas o introducidas en cualquier otra parte del cuerpo, busque atención médica de inmediato.

**HU FIGYELMEZTETÉS:** Kizárólag 6 éves kortól. **FIGYELMEZTETÉS!** Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára a lenyelhető apró alkatrészek miatt. Fulladásveszély. **ORIZZTE MEG A CSOMAGOLAST KESŐBBI HASZNALATRA.** A színek és a tartalom kissé eltérhet. A használati utasítást meg kell őrizni, mivel fontos információkat tartalmaz. 1 db CR2025 típusú elemet igényel, a csomagban található.

Az elem már be van szerelve a belsejébe. Az elemeket felnőttek kell kicserélnie. Lásd az ábrát, hogy tudd, hogyan kell kivenni és behelyezni az elemeket. Előfordulhat, hogy ez a termék nem működik megfelelően újratölthető elemekkel. A nem újratölthető elemeket soha nem szabad újratölteni. Ne keverje a különböző típusú elemeket. Ne keverje össze a régi és az új elemeket. Az elemeket a megfelelő polaritással kell behelyezni (lásd az ábrát). A lemerült elemeket el kell távolítani a játékból; Az elemek csatlakozóit nem szabad rövidre zárn.

Az elemek az elektromos és elektronikus berendezések hulladékainak minősülnek, és ha már nincs rájuk szükség, biztonságosan meg kell őket semmisíteni. Újratölthető elemek használata esetén (nem ajánlott): Az újratölthető elemeket újratöltés előtt ki kell venni a játékból, és az újratölthető

akkumulátorokat felnőtt felügyelete mellett kell feltölteni. **FIGYELMEZTETÉS:** Ez a termék érmeelemet tartalmaz. Az érmeelem súlyos belső kémiai égési sérüléseket okozhat, ha lenyeli. Az elhasznált elemeket azonnal dobja ki. Az új és használt elemeket tartsa távol a gyermekektől. Ha úgy gondolja, hogy az elemeket lenyelhették vagy a test bármely részébe helyezték, azonnal forduljon orvoshoz.



Développé et distribué par :  
Developed and distributed by :  
**BUKI France**  
38 av. François Mitterrand  
72000 Le Mans - FRANCE  
Tél: +33 1 46 65 09 92  
E-mail : sav@bukifrance.com  
[www.bukifrance.com](http://www.bukifrance.com)



ref. 6208