

ABC



D: Funktionen

Spielmodus 1 • Automatisch nach dem Einschalten: Beim Drücken einer der 7 Tierarten (1) ertönt die jeweilige Tierstimme. Über die 2 Pianotasten (2) ertönt eine Tonleiter. Beim Drücken einer der 5 Notentasten (3) wird eine lustige Melodie gespielt. Drückt man auf den Landwirt (4) ertönt eine weitere lustige Melodie. **Spielmodus 2** • Drückt man die Taste (5) bestätigt eine kurze Melodie den Moduswechsel. Drückt man anschließend eine der 7 Tierarten (1) ertönt eine Melodie mit der jeweiligen Tierstimme. Beim Drücken einer der 5 Notentasten (3) wird die jeweilige Melodie mit mehreren Tierstimmen gemischt. **Spielmodus 3** • Ein Fragespiel, bei dem die Kinder lernen, die Tierstimmen richtig zuzuordnen. Dazu erneut Taste (5) drücken, eine längere Melodie bestätigt den Moduswechsel und das Spiel beginnt. Nach der Frage "Who is?" ertönt eine Tierstimme, die durch Drücken der passenden Tiertaste (1) bestätigt wird. War es richtig, ertönt ein Bestätigungston. Ist es falsch, wird die Frage wiederholt. 3x gibt es diese Chance, danach wird nach einem neuen Tierlaut gefragt. Durch Drücken der Taste (5) kehrt man wieder in Spielmodus 1 zurück.

GB: Functions

Play mode 1 • Automatically after switching on: When one of the seven animal buttons (1) is pressed, you hear that animal's sound. Press the two piano buttons (2) to hear a musical scale. When one of the five note buttons (3) is pressed, a fun tune plays. Press the farmer (4) to hear another jolly tune. **Play mode 2** • When this button (5) is pressed, a short tune confirms the change of mode. If you then press one of the seven animal buttons (1) you hear a tune with that animal's sound. When one of the five note buttons (3) is pressed, that tune is mixed with several animal sounds. **Play mode 3** • A game where children learn to match the animal sounds correctly. To play, press button (5) again, a long tune confirms the change of mode and the game begins. After the question "Who is?" you hear an animal sound which is confirmed by pressing the right animal button (1). If the answer is right a confirmation tone sounds. If it's wrong, the question is repeated. You have three chances to get it right, then it goes on to a new animal sound. Press button (5) to return to Play Mode 1.

F: Fonctions

Mode de jeu 1 • automatiquement une fois allumé: lorsque vous appuyez sur une des 7 touches représentant un animal (1), vous entendez le cri de l'animal en question. Par le biais des 2 touches de piano (2), la gamme retentit. En appuyant sur une des 5 touches en forme de note (3), une mélodie amusante retentit. Si vous appuyez sur l'agriculteur (4), une toute autre mélodie amusante retentit. **Mode de jeu 2** • Si vous appuyez sur la touche (5), une courte mélodie confirme le changement de mode. Si vous appuyez sur une des 7 touches représentant un animal (1), vous entendez le cri de l'animal en question. En appuyant sur une des 5 touches en forme de note (3) (3), la mélodie est mixée avec plusieurs cris d'animaux. **Mode de jeu 3** • un jeu de questions permettant aux enfants d'apprendre à reconnaître les cris d'animaux. Pour cela, appuyez sur la touche (5), une mélodie plus longue confirme le changement de mode et le jeu commence. Après la question « qui est ? » un cri d'animal retentit, qui est confirmé en appuyant sur la touche avec l'animal (1) correspondant. Si c'est la bonne touche, un ton de confirmation retentit. Si la touche n'est pas la bonne, la question est répétée. 3 essais sont permis et ensuite, le jeu continue avec un nouveau cri d'animal. En appuyant sur la touche (5), vous revenez au mode de jeu 1.

I: Funzioni

Modalità di gioco 1 • Automatica dopo l'accensione: premendo uno dei 7 pulsanti degli animali (1) si sente il verso dell'animale scelto. Premendo invece i 2 tasti del pianoforte (2) si sente una scala musicale. Premendo uno dei 5 pulsanti con le note (3) si sente una simpatica melodia. Premendo sul contadino (4) si sente un'altra divertente melodia. **Modalità di gioco 2** • Premendo il tasto (5) una breve melodia conferma il cambiamento di modalità. Premendo poi uno dei 7 pulsanti degli animali (1) si sente una melodia con il verso dell'animale scelto. Premendo uno dei 5 pulsanti con le note (3) si sente una melodia cantata da varie voci animali. **Modalità di gioco 3** • Un gioco di domande che permette ai bambini di associare correttamente i versi agli animali. Per giocare premere nuovamente il pulsante (5), una melodia un po' più lunga confermerà il cambiamento della modalità e il gioco inizia. Dopo la domanda "Who is?" si sente un verso, che viene confermato premendo il tasto corrispondente all'animale (1). Se la selezione è corretta si sente un verso di conferma, se è sbagliata, la domanda viene ripetuta. Si può riprovare per 3 volte, poi viene proposto il verso di un altro animale. Premendo il pulsante (5) si torna a giocare in modalità 1.

NL: Functies

Spelmodus 1 • Automatisch na het inschakelen: Bij het drukken op een van de 7 dierentoetsen (1) klinkt het bijbehorende dierengeluid. Via de 2 pianotoetsen (2) klinkt er een toonladder. Bij het drukken op een van de 5 notentoetsen (3) wordt er een vrolijk melodieje gespeeld. Als je op de boer drukt (4) klinkt er een ander vrolijk melodieje. **Spelmodus 2** • Als je op toets (5) drukt, bevestigt een kort melodieje de moduswisseling. Als je daarna op een van de 7 dierentoetsen (1) drukt, klinkt er een melodieje met het bijbehorende dierengeluid. Bij het drukken op een van de 5 notentoetsen (3) wordt het betreffende melodieje gemixt met meerdere dierengeluiden. **Spelmodus 3** • Een vragenspel, waarbij de kinderen leren om de dierengeluiden juist toe te kennen. Daarvoor opnieuw op toets (5) drukken, een langere melodie bevestigt de moduswisseling in het spel begint. Na de vraag "Who is?" klinkt er een dierengeluid, dat door drukken op de passende dierentoets (1) bevestigd wordt. Als het goed was, klinkt er een bevestigingston. Als het fout is, wordt de vraag herhaald. 3x is er deze kans, daarna wordt er naar een nieuw dierengeluid gevraagd. Door te drukken op toets (5) keert men weer terug in spelmodus 1.

E: Funciones

Modo de juego 1 • Automáticamente, después de conectar: al pulsar una de las 7 teclas de animales (1) suena el sonido del animal correspondiente. Con las 2 teclas del piano (2) suena una escala musical. Si se pulsa el granjero (4) suena otra divertida melodía. **Modo de juego 2** • Si se pulsa la tecla (5) una breve melodía confirma el cambio de modo. Si a continuación se pulsa una de las 7 teclas de animales (1) suena la melodía de la voz del animal correspondiente. Si se pulsa una de las 7 teclas con notas (3) se mezcla una melodía con las voces de varios animales. **Modo de juego 3** • Un juego de preguntas en el que los niños aprenden a clasificar correctamente las voces de los animales. Para ello, volver a pulsar la tecla (5), una melodía más larga confirma el cambio de modo y empieza el juego. Tras la pregunta "Who is?" suena una voz animal que se confirma pulsando la tecla correspondiente (1). Si la respuesta ha sido correcta suena un tono de confirmación. Si era incorrecta, se repite la pregunta. Se tienen tres oportunidades antes de que se pregunte el sonido de un animal nuevo. Pulsando la tecla (5) se regresa al modo de juego 1.

P: Funções

Modo de jogo 1 • Automático após a ativação: Se premir um dos 7 botões em forma de animais (1), ouve-se a voz do respetivo animal. Nas 2 teclas de piano (2) ouve-se uma escala musical. Se premir um dos 5 botões em forma de notas musicais (3), é tocada uma melodia divertida. Se premir o agricultor (4), ouve-se outra melodia divertida. **Modo de jogo 2** • Se pressionar o botão (5), uma breve melodia confirma a mudança de modo. Se, de seguida, premir um dos 7 botões em forma de animais (1), ouve-se uma melodia com a voz do respetivo animal. Se premir um dos 5 botões em forma de notas musicais (3), ouve-se uma melodia correspondente com várias vozes de animais misturadas. **Modo de jogo 3** • Um jogo de perguntas em que as crianças aprendem a atribuir corretamente as vozes de animais. Prima novamente o botão (5) para o ativar, uma melodia mais longa confirma a mudança de modo e o jogo é iniciado. Após a pergunta «Who is?» ouve-se uma voz de animal que deve ser confirmada premindo o botão com o animal correto (1). Se estiver correto, ouve-se um som de confirmação. Se estiver incorreto, a pergunta é repetida. Há 3 oportunidades para responder corretamente, depois disso será feita uma pergunta com outra voz de animal. Se premir o botão (5), volta para o modo de jogo 1.

D: Anleitung
GB: Instructions
F: Mode d'emploi
I: Istruzioni
NL: Gebruiksaanwijzing
E: Instrucciones
P: Instruções
DK: Vejledning
S: Anvisningar
FIN: Ohje
N: Veiledning
H: Útmutató
CZ: Návod

PL: Instrukcja użytkowania
GR: Οδηγία χρήσεως
TR: Talimatı
SI: Navodila
HRV: Uputa
SK: Návod
BG: Ръководство
RO: Instrucțiuni
UA: Керівництво
EST: Juhised
LT: Instrukcijos
LV: Norādījumi
AR: دليل

DK: Funktioner

Spielmodus 1 • Automatisk aktiveret når der tændes: Ved tryk på en af de syv dyreknapper (1) høres den pågældende dyrestemme. Ved tryk på en af de 2 pianoknapper (2) høres der en tonskala. Ved tryk på en af de 5 nodeknapper (3) spilles der en lystig melodi. Trykker man på landmanden (4) hører en anden lystig melodi. **Spielmodus 2** • Trykker man på knap (5) bekræfter en kort melodi moduskiftet. Trykker man derefter på en af de 7 dyreknapper (1) bliver den pågældende melodi mikset med flere dyrestemmer. **Spielmodus 3** • Et spørgeskål, hvor børn læser, at tilordne dyrestemmerne rigtigt. Tryk deriften igen på knap (5), en længere melodi bekræfter moduskiftet og spillet begynder. Efter spørgsmålet "Who is?" høres der en dyrestemme, som bekræftes med at trykke på den passende dyreknap (1). Var det rigtigt, høres der en bekræftelseslyd. Var det forkert, gentages spørgsmålet. Spørgsmålet gentages 3 gange, derefter spøges der på en ny dyreknap. Ved tryk på knap (5) vender man tilbage til spilmodus 1.

S: Funktioner

Spølsæt 1 • Automatiskt efter start: Når man trycker på en af de 7 djurknapparna (1) hørs motsvarande djurlæte. Med de 2 pianotangenterne (2) hørs en tonskala. Trycker man på en af de 5 notknapparna (3) så spelas en lustig melodi. Trycker man på bonden (4) hørs en annan lustig melodi. **Spølsæt 2** • Trykker man på knappen (5) så bekræftar en kort melodi at man bytt spølsætt. Trycker man dærefter på en af de 7 djurknapparna (1) så hørs en melodi med respektive djurlæte. Når man trycker på en af de 5 notknapparna (3) blandas motsvarande melodi med flere djurlæten. **Spølsæt 3** • Et frøgespel, där barnen läser sig att höra igen de olika djurlätena. Tryck först på knappen (5), därefter bekräftar en längre melodi bytet av spølsætt och spelet börjar. Efter frågan "Who is?" hörts ett djurläte, som ska bekräftas genom att trycka på rätt djurknap (1). Om det var riktigt, hörts en bekräftande ton. Var det fel, så upprepas frågan. Man har 3 chancer, därefter frågas efter ett annat djurläte. Genom att trycka på knappen (5) kommer man tillbaka till spølsætt 1 igen.

FIN: Toiminnot

Pelitila 1 • Automaattinen tila laitteesta käynnistämisen jälkeen : Painamalla yhtä 7:stä eläinpainikeesta (1) kuuluu vastaanavaan eläimiin ääni. 2:lla pianopainikkeella (2) kuuluu sävelasteleikko. Painamalla yhtä 5:stä nuottipainikkeesta (3) soi hauska melodia. Maanviljelyä esittäävä painiketta (4) painattessa kuuluu toinen hauska melodia. **Pelitila 2** • Painattessa painiketta (5) kuuluu lyhyt äänimerkki jonka valvistaa pelitilan vaihdon. Kun sen jälkeen painetaan yhtä 7:stä eläinpainikeesta (1), kuuluu melodia yhdessä vastaanava eläimiä äänen kanssa. Painattessa yhtä 5:stä nuottipainikkeesta (3), melodia sekoituu useampaan eläimiin ääniin. **Pelitila 3** • Kysymyspeli, jonka valinta lapsi oppivat oppivat kohdistamaan eläinten äänet oikein. Pelitilaan vaihdetaan painamalla uudelleen näppäitä (5), jolloin pittempiäkkain äänimerkki valvistaa pelitilan vaihdon ja peli alkaa. Kysymyskseen "Who is?" jälkeen kuuluu eläimen ääni, joka valvistetaan painamalla kyseistä eläintä esittäävä painiketta (1). Jos valinta on tehty oikein, kuuluu valvistusäännimerkki. Virheellisen valinnan jälkeen kysymys kuuluu uudelleen. Toistomahdollsitus on käytettävässä 3x, minkä jälkeen kysytään uutta eläimiä ääntä. Painamalla näppäintä (5) palataan takaisin pelitilaan 1.

N: Funksjoner

Modus 1 • Automatiskt när leken skruts på: Trykk en av de 7 dyretastene (1) for å høre dyrelyden som passer til. Med de 2 pianotastene (2) kan du spille en skala. Trykk på en av de 5 notetastene (3) for å spille en morsom melodi. Trykk på bonden (4) for å høre enda en fin melodi. **Modus 2** • Hvis du trykker på fast (5) høres en kort melodi som bekræfter at du har byttet modus. Hvis du så ikke trykker en av de 7 dyretastene (1) kommer det en melodi med dyrelyden som passer til. Trykk på en av de 5 notetastene (3) for å høre at melodien blandes med flere dyrelyder. **Modus 3** • En gytelekje der barna læser igjennom at trykka på riktig lyd til dyret. Trykk fast (5) en gang til - du hører en litt lengre melodi som bekræfter at du har byttet modus og leken kan begynne. Etter spørsmålet "Who is?" kommer en dyrelyd; trykk den dyretasten (1) som hører til. Hvis det var riktig, kommer det en fin lyd. Hvis det var galt, kommer spørsmålet på nytt. Du får 3 forsøk, deretter kommer en annen dyrelyd. Trykk fast (5) for å gå tilbake til modus 1.

H: Funkciók

1. játek üzemmod • A kapcsolás után automatikusan: A 7 állatos gomb (1) egyikének megnyomásakor felhangzik a megfelelő állathang. A 2 zongorabilentyű (2) megnyomásakor egy hangsála hallható. Az öt hangjegy gomb (3) megnyomása esetén vidám dallam hangzik el. Ha megnyomjuk a gázda-gombot (4), egy újabb vidám dallam hangzik fel. **2. játek üzemmod** • Ha megnyomjuk a gombot (5), egy rövid dallam erősít meg a módváltást. Ha ezután megnyomjuk a 7 állatos gomb (1) valamelyikét, felhangzik egy dallam a megfelelő állathanggal. Az öt hangjegy gomb (3) egyikének megnyomásakor mindenkor dallamba több állathang vegyi. **3. játek üzemmod** • Ez egy kérdés-játék, amelyben a gyerekkel megtanulják az állathangok megfelelő hozzárendelését. Ehhez újra meg kell nyomni a gombot (5), egy hosszabb dallam igazolja a módváltást és megkezdődik a játek. A "Kí ez?" ("Who is?") kérdés után felhangzik egy állathang, amelyet az ennek megfelelő állatos gomb (1) megnyomásával lehet nyugtázni. Ha jó volt a válasz, jóváhagyó hang látszik. Ha helytelen volt, megismétlik a kérdést. 3 eset van, ami után a kézszélük egy újabb állathangra kérdés rát. Az (5) gomb megnyomásával visszatérünk az 1. játéklehetőségez.

CZ: Funkce

Herní režim 1 • Automaticky po zapnutí: Při stisknutí některého ze 7 tláčků se zvěřátko (1) zazní hlas příslušného zvířátka. Po stisknutí 2 klávesy piána (2) se ozve stupnice. Při stisknutí některého z 5 tláčků s notou (3) hráčka přehráje veselou melodi. Stisknutím tláčítka s farmářem (4) zazní další veselé melodie. **Herní režim 2** • Po stisknutí tláčítka (5) potvrzde krátká melodi zazní hlas příslušného zvířátka. Při stisknutí některého z 7 tláčků s notou (3) hráčka přehráje příslušnou melodi s několika zvířecími hlasami. **Herní režim 3** • Hra s otázkami, při které se déti učí správně přirazovat hlas zvířátek. Znovu stisknětl tláčítka (5), delší melodi potvrzuje příslušný režimu. Po otázce „Who is?“ zazní hlas zvířátka, který musíte potvrdit stisknutím tláčítka s příslušným zvířátkem (1). Pokud je odpověď správná, zazní potvrzovací melodi. Při nesprávné odpovídání se otázka opakuje. Hráčka nabízí 3x sáčky na správnou odpověď, potom zazní otázka s hlasem jiného zvířátka. Stisknutím tláčítka (5) se vrátíte do herního režimu 1.

PL: Funkcje

Tryb gry 1 • Automatycznie po włączeniu: po naciśnięciu jednego z 7 przycisków symbolizujących zwierzęta (1) rozbrzmiewa głos odpowiedniego zwierzęcia. Za pomocą 2 klawiszy (2) uruchamiana jest gama. Naciśnięcie jednego z 5 przycisków symbolizujących nuty (3) powoduje granie wesołej melodie. Po naciśnięciu przycisku (4) rozbrzmiewa kolejna wesoła melodia. **Tryb gry 2** • Naciśnięcie przycisku (5) potwierdza krótką melodi zmianę trybu gry. Naciśnięcie jednego z 7 przycisków symbolizujących zwierzęta (1) rozbrzmiewa głos odpowiedniego zwierzęcia. Naciśnięcie jednego z 5 przycisków symbolizujących nuty (3) powoduje granie melodi z wmięszanymi różnymi odgłosami zwierząt. **Tryb gry 3** • Zgadywanie, w której dzieci uczą się prawidłowo przypisywać głosy zwierząt. W tym celu należy znowu naciąć przycisk (5), dłuższa melodia potwierdza zmianę trybu gry i gra rozpoczyna się. Po pytaniu "Who is?" rozbrzmiewa głos zwierzęcia, którego odgadnięcie powinno być potwierdzone poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku symbolizującego zwierzę (1). Jeśli odpowiedź była prawidłowa, słychać sygnał potwierdzenia. W przypadku błędnej odpowiedzi pytanie zostanie powtórzone. Szansa na dobrą odpowiedź dana jest 3x, a potem następuje zapytanie o głos wydawany przez inne zwierzę. Naciśnięcie przycisku (5) powoduje powrót do trybu gry 1.

GR: Λειτουργίες

Τρόπος παιχνιδιού 1 • Αυτόματα μετά την ενεργοποίηση: Πιέζοντας ένα από τα 7 πλήκτρα ζώων (1) ακούγεται η εκάστοτε φωνή ζώου. Με το πλήκτρα πάνω (2) ακούγεται η μουσική κλιμάκια. Πιέζοντας ένα από τα 5 πλήκτρα νότας (3) ακούγεται μία αστεία μελωδία. Πιέζοντας τον αριθμό (4) ακούγεται μία αστεία μελωδία.

Τρόπος παιχνιδιού 2 • Πιέζοντας το πλήκτρο (5) επιβεβαιώνει μία σύντομη μελωδία την αλλαγή του τρόπου παιχνιδιού. Πιέζοντας κατόπιν ένα από τα 7 πλήκτρα ζώων (1) ακούγεται μελωδία στην εκάστοτε φωνή ζώου. Πιέζοντας ένα από τα 5 πλήκτρα νότας (3) η εκάστοτε μελωδία ανακατένεται με περισσότερες φωνές ζώων. **Τρόπος παιχνιδιού 3** • Ένα παιχνίδια ερωτήσεων όπου τα παιδιά μαθαίνουν να διαχωρίζουν σωτά τις φωνές των ζώων. Πιέζοντας εκ νέου το πλήκτρο (5), μία μελωδία επιβεβαιώνει την αλλαγή τρόπου παιχνιδιού και το παιγνίδιο αρχίζει. Μετά την ερώτηση "Who is?" ακούγεται μία φωνή ζώου, η οποία επιβεβαιώνεται με σάπτη του καταλληλού πλήκτρου ζώου (1). Εάν ήταν σωτά, ακούγεται ήχος επιβεβαίωσης. Εάν είναι λαθος, η ερώτηση επαναλαμβάνεται. Η ευκαρία συντη διανείται 3 φορές, μετά γίνεται ερώτηση για μία άλλη φωνή ζώου. Πιέζοντας το πλήκτρο (5) γίνεται επιστροφή στον τρόπο παιχνιδιού 1.

TR: Fonksiyonlar

Oyun modu 1 - Açıktan sonra otomatik olarak: 7 hayvan tuşundan (1) birine basıldığında farklı bir hayvan sesi duyulur. 2 piyano tuşu (2) aracılığıyla bir ölçü sesi duyulur. 5 nota tuşundan (3) birine basıldığında uzun bir melodi calınır. Çiftçi (3) üstünde basıldıgında negeli başka bir melodi calınır. **Oyun modu 2** - Tuşa (5) basıldığında kısa bir melodi mod deşisimini onaylar. Arkasından 7 hayvan tuşundan (1) birine basıldıgında ilgili hayvan sesinin oldugu melodi calınır. 5 nota tuşundan (3) birine basıldıgında melodi çok sayıda hayvan sesiley birlikte karışık olarak calınır. **Oyun modu 3** - Çocukların hangi sesin hangi hayvana ait olduğunu öğrendiği bir soru-yanıtı oyunu. Bunun içinden tuşa (3) basınız, uzun çalan bir melodi mod deşisimini onaylar ve oyun başlar. "Who is?" (Büki?) sorusundan sonra bir hayvan sesi duyulur, bunu uygun hayvana ait tuşa (1) onaylamak gereklidir. Doğru ise bir onay sesi duyulur. Yanlış yanlıs oldugunda soru tekrar edilir. 3 yanıt hakkı verilir, sonra yeni bir hayvan sesi sorulur. Tuşa (5) basılarak yeniden Oyun modu 1'e geri dönülür.

SI: Funkcije

Igralni način 1 - Samodejno po vklopu: ob pritisku na eno od sedmih živalskih tipk (1) se oglasi ustrezna žival. Ob pritisku na eno od dveh klavirskeh tipk (2) se predvaja tonska levtica. Vsaka od petih notnih tipk (3) priklicje veselo melodijo. Če pritisnete na kmetja (4) se oglasi še ena vesela melodija. **Igralni način 2** - Ob pritisku na tipko (5) se s kratko melodijo potrdi sprememba načina. Vsaka izmed sedmih živalskih tipk (1) priklicje melodijo z ustreznim živalskim glasom. Ob pritisku na eno od petih notnih tipk (3) se ustrezna melodija zmenja z več živalskimi glasovi. **Igralni način 3** - Kvíz, pri katerem se otroci naučijo pravilno razvijiti živalske glasove. V ta namen ponovno pritisnite tipko (5). Daljša melodija potrdi spremembo načina in igra se začne. Vprašanje "Who is?" sledi živalski glas, ki ga potrdite s pritiskom na ustrezno živalsko tipko (1). Če je ta pravilna, se oglasi pritrdilni ton. Če je nepravilna, se vprašanje ponovi. Ta možnost je na voljo trikrat, nato pa sledi vprašanje po novem živalskem glasu. Ob pritisku na tipko (5) sledi povratak v igralni način 1.

HRV: Funkcije

1. način igranja - Automatski nakon uključivanja: Pritiskom na jednu od 7 tipki u obliku životinja (1) oglasi se odgovarajući glas životinje. Pomoću 2 glasovirske tipke (2) oglašava se glazbena ljestvica. Pritiskom na jednu od 5 notnih tipki (3) svira vesela melodija. Ako se pritisne poljoprivrednički (4), zasvirat će slijedeća vesela melodija. **2. način igranja** - Pritisne li se tipka (5) kratka melodija potvrđeće promjenu načina sviranja. Pritisne li se zatim jedna od 7 tipki u obliku životinja (1) oglasi se melodija odgovarajućim glasom životinje. Pritiskom na jednu od 5 notnih tipki (3) mijesao se dotična melodija s više glasova životinje. **3. način igranja** - Pitajca pomoću koje djeca uče prepoznati glasove životinje. Pritom treba ponovno pritisnuti tipku (5), dulja melodija potvrđeće promjenu načina igranja i igra počinje. Nakon pitanja "Who is?" ("Iko je?") oglasi se životinja čiji se glas potvrđi pritiskom na odgovarajuću tipku u obliku životinje (1). Ako je odgovor točan, oglasi se potvrđeni ton. Ako je pogrešan, pitanje se ponavlja. Prilikom da odgovor daje se 3x, nakon toga postavlja se pitanje s novim glasom životinje. Pritiskom na tipku (5) vraća se na 1. način igranja.

SK: Funkcie

Herný režim 1 • Automaticky po zapnutí: Pri stačení niektorého zo 7 tlačidiel so zvieratkami (1) zaznie hlas príslušného zvieratka. Po stačení 2 tlačidiel klavíra (2) sa ozve stupnicu tónov. Pri stačení niektorého zo 7 tlačidiel s notou (3) prehrá hračka veselu melódiu. Ako sa pritisne poljoprievádzniček (4), zasvirat će slijedeča vesela melodija. **Herný režim 2** • Po stačení tlačidla (5) potvrdi krátká melódia zmienu herného režimu. Následným stačením niektorého zo 7 tlačidiel so zvieratkami (1) zaznie melódia s hlasom príslušného zvieratka. Pri stačení niektorého z 5 tlačidiel s notou (3) prehrá hračka príslušnú melódiiu s niekoľkimi zvieracimi hlasmi. **Herný režim 3** • Hra s otázkami, pri ktorej sa deti učia správne priručovať hlasom zvierat. Znovu stačte tlačidlo (5), dôľsia melódia potvrdi preprievateľnosť režimu a hra začína. Po otázke „Who is?“ („Iko je?“) zaznie hlas zvieratka, ktoré musíte potvrdiť stačením tlačidla s príslušným zvieratkom (1). Pokial je odpoved' správna, zaznie potvrdzovacia melódia. Pri nepravnej odpovedi sa otázka zopakuje. Hračka ponúka 3x šancu na správnu odpoved', potom zaznie otázka s hlasom iného zvieratka. Stačením tlačidla (5) sa vrátite do herného režimu 1.

BG: Функции

Режим на игра 1 • Автоматично след включване: Когато натиснете един от 7-те бутона за животни (1), се чува съответния животински глас. С двета клавиша на пиано (2) се чува нотната стъблница. Когато натиснете един от 5-те нотни бутона (3), се възпроизвежда забавна мелодия. При натискането на фермера (4) звуци друга смесена мелодия. **Режим на игра 2** • Ако натиснете бутона (5) кратка melodija ще потвърди промяната на режима. Ако след това натиснете един от 7-те бутона за животински звуци (1) ще чуете melodiju със съответния животински звук. Когато натиснете един от 5-те нотни бутона (3) съответната мелодия се смесва с много животински звуци. **Режим на игра 3** • Игра на въпроси, в която децата научават да различават правилно животински звуци. За това повторно натиснете бутона (5), една продължителна melodija потвърждава смяната на режим и играта започва. След въпросът: "Who is?" се чува животински глас, който се потвърждава през натискане на съответния бутон на животните (1). Ако е правилно, се чува сигнал за потвърждение. Ако е грешно, въпросът се повтаря. Имате 3 шанса, след това ще попитат за нов животински звук. Натискането на бутона (5) ще ви върнете към режим на игра 1.

AR: وظائف

وضع اللعب 1 • تلقائياً بعد التشغيل: عند الضغط على واحد من أزرار الحيوانات السبعة (1) يصدر صوت الحيوان الذي ضغطت عليه، من خلال الضغط على زرّ البيانو الآليين (2)، يصدر صوت سلام موسيقي. وعند الضغط على واحد من أزرار الخدمات الخمسة (3) يصدر صوت نغمة مضحكة. إذا ضغطت على الزرّ الرابع (4) تصدر نغمة مضحكة أخرى.

وضع اللعب 2 • إذا ضغطت على واحد من أزرار الحيوانات السبعة (1) يصدر صوت تأكيد نغمة صوت الحيوان الذي ضغطت عليه. وعند الضغط على أحد أزرار التخفيضات الخمسة (3) يُفُسِّد تأكيد تلك على واحد ذلك على واحد من أزرار الحيوانات السبعة (1).

وضع اللعب 3 • يبدأ اللعب بمجموعة من الأسئلة، تتعلم فيها الأطفال كيفية الاعتناء بذوق طولية. بعد السؤال "أين؟" يصدر صوت أحد الحيوانات، ويمكن تأكيد اختيارها بالضغط على زر الحيوان المناسب (1). فإن كانت الإجابة صحيحة،

فستصدر نغمة التأكيد. وإن كانت خاطئة، فسوف يُعاد طرح السؤال. أماكما ٣ فرص للمحاولة، وبعدها ينتقل

السؤال إلى صوت حيوان جديد آخر. وبالضغط على الزر (5) تعود مرة أخرى إلى وضع اللعب 1.

RO: Funcțiuni

Modul de joc 1 • În mod automat după pornire: La apăsarea uneia din cele 7 taste reprezentând animale (1) răsună glasul animalului respectiv. Prin intermediul celor 2 deape de pian (2) răsună o gamă muzicală. La apăsarea uneia din cele 5 taste reprezentând note muzicale (3) are loc execuția unei melodii veselă. La apăsarea pe fermier (4) răsună încă o melodie veselă. **Modul de joc 2** • La apăsarea pe tastă (2), o melodie scurtă confirmă schimbarea modului de joc. Dacă după aceea se apăsa pe una din cele 7 taste reprezentând animale (1), răsună glasul animalului respectiv. La apăsarea uneia din cele 5 taste reprezentând note muzicale (3), melodia respectivă este mixată cu mai multe glasuri de animale. **Modul de joc 3** • Un joc cu întrebări în cursul căruia copiii învață să atribuie corect glasurile animalelor. În acest scop, se apăsa din nou tastă (5), o melodie mai lungă confirmă schimbarea modului iar jocul începe. După întrebarea "Who is?" răsună un glas de animal, confirmat prin apăsarea tastei potrivite reprezentând un animal (1). Dacă răspunsul a fost corect, răsună un semnal sonor de confirmare. Dacă a fost greșit, se repetă întrebarea. De 3 ori există această sansă, după aceea se întrebă după un nou glas de animal. Prin apăsarea tastei (5) se revine în modul de joc 1.

UA: Функції

Ігровий режим 1 • Запускається автоматично після вмикання: Якщо натиснути одну з 7 клавіш (1) ізображенням тварин, лунає голос цієї тварини. Якщо натиснути на 2 клавіші піаніно (2), лунає музична гама. Якщо натиснути на одну з 5 клавіш з нотами (3), грає весела мелодія. Якщо натиснути на фігуру фермера (4), лунає ще одна весела мелодія. **Ігровий режим 2** • Якщо натиснути клавішу (2), коротка мелодія підтверджує переход на інший режим. Якщо після цього натиснути на одну з 7 клавіш (1) ізображенням тварин, лунає мелодія та голос цієї тварини. Якщо натиснути на одну з 5 клавіш з нотами (3), грає мелодія, змішана з голосами кількох тварин. **Ігровий режим 3** • Гра в запитання і відповіді, які після цього натиснення на клавішу (5), довга мелодія підтверджує переход на інший режим, та розпочинається гра. Після запитання «Хто це?» лунає голос тварини, який треба підтвердити, натиснувшись на вірну клавішу (1) ізображенням тварини. Якщо клавішу натиснуто правильно, лунає підтвердженний сигнал. Якщо неправильно – запитання повторюється. Дається три можливості, після чого слідує запитання про голос іншої тварини. Натиснувшись на клавішу (5), можна повернутись назад до ігрового режиму 1.

EST: Funktsioonid

Mängurežiim 1 • Sisselülitamise järel automaatselt: Kui vajutate ühe seitsmest loomanupust (1), siis kuulete loomahääli. Vajutage kahte klaverinuppu (2), et kuulata helireldelt. Kui vajutate ühe viiest noodinupust (3), siis kuulete lõbusat lugu. Vajutage farmerit (4) ja kuulete teist rõömsat lugu. **Mängurežiim 2** • Selle nupu (5) vajutamisel kinnitatub režiimi muutust lühike helisignaal. Kui seejärel vajutate ühe seitsmest loomanupust (1), siis kuulete selle looma häälega lugu. Kui vajutate ühe viiest noodinupust (3), siis lisatakse sellele loole mõlemade häälel. **Mängurežiim 3** • Mäng, kus lapsed õpivad loomade pidevduse. Kui vajutate klaviši (1) ja kuulete looma häälit ning vastava looma valimiseks vajutage õige looma nuppu (1). Kui vastus on õige, kustub kinnitusel. Kui see on vale, siis küsimust korralatakse. Vastamiseks on kolm võimalust. Seejärel hakkab toode esitama uue looma hääli. **Mängurežiim 1** juurde naasmiseks vajutage nuppu (5).

LT: Funkcijos

1 grojimo režimas • Automatiškai įjungus: Paspaudus vieną iš septintų gyvūnų mygtuką (1) pasigirsta gyvūno garsas. Spauskite du piano klavišus (2) noredami išgirsti muzikinę gamą. Paspaudus vieną iš penkių natų mygtuką (3), nuskambės linksma melodija. Spauskite ukininko (4) mygtuką ir išgirsite kitą linksmą melodiją. **2 grojimo režimas** • Paspaudus įj mygtuką (5) trumpą melodiją patvirtināt, kad buvo pakeista režīms. Jei po paspaude vieną iš septintų gyvūnų mygtuką (1), išgirsite to gyvūno skleidžiamą garsą. Paspaude vieną iš penkių natų mygtuką (3) išgirsite melodiją skambant kartu su keliu gyvūnų garsais. **3 grojimo režimas** • Žaidimas, kai vaikai mokosi teisingai surasti gyvūno garsą atskirai. Norēdami žaisti, vē spauskite mygtuką (5), ilga melodija patvirtināt, kad režīms ir žaidimas prasiedētu. Po klausīmo „Kas tai?“ (angl. „Who is?“) išgirsite gyvūno garsą, kurij reikia patvirtināt spaudžiant teisingą gyvūno mygtuką (1). Jei atsakymas, klausīmas pakartojamas. Galima spēti trīs kartus, po to pareināt prie gyvūnu garsu. Spauskite mygtuką (5), norēdami grīzi į 1 žaidimo režīmu.

LV: Funkcijas

1. atskanošanas režims • Automatišķi pēc ieslēgšanas: Nospiežot vienu no septiņām dzīvnieku skāpu pogām (1), tiek atskanota izvēlēta dzīvnieka skāpa. Nospiežiet abus klavieri pogas (2), lai noklausītos tonkārtu. Nospiežot vienu no pieciem nošū pogām (3), tiek atskanota jaatra melodijs. Lai noklausītos vēl vienu jaatra melodijs, nospiežiet fermera pogu (4). **2. atskanošanas režims** • Nospiežot šo pogu (5), tiek atskanota īsa skāpa, kas apstiprina režīma pārslēgšanu. Pēc tam nospiežot vienu no septiņām dzīvnieku skāpu pogām (1), tiek atskanota izvēlēta dzīvnieka skāpa. Nospiežot vienu no pieciem nošū pogām (3), attiecīgās nots skāpa tiek samiksēta ar vairākiem dzīvnieku skāpiem. **3. atskanošanas režims** • Spēle, kurā bērns iemācis aplatīz un pareizi sasaistīt dzīvnieku skāpu pogu (1). Lai sāktu spēles, vēlreiz nospiežiet pogu (5), tiks atskanota garā skāpa, kas apstiprina režīma pārslēgšanu, un spēle var sākties. Pēc tam spēles beigās, kuru apstiprinājums tiek atkārtots. Jums ir trīs iepriekš uzminēti pareizo atbildi, pēc tam tiek uzdots nākamais jautājums par citu dzīvnieku skāpu. Nospiežiet pogu (5), lai atgrieztos 1. atskanošanas režīmā.

AR: الوظيفة
وضع اللعب 1 • تلقائياً بعد التشغيل: عند الضغط على واحد من أزرار الحيوانات السبعة (1) يصدر صوت الحيوان الذي ضغطت عليه، من خلال الضغط على زرّ البيانو الآليين (2)، يصدر صوت سلام موسيقي. وعند الضغط على واحد من أزرار الخدمات الخمسة (3) يصدر صوت نغمة مضحكة. إذا ضغطت على الزرّ الرابع (4) تصدر نغمة مضحكة أخرى.
وضع اللعب 2 • إذا ضغطت على واحد من أزرار الحيوانات السبعة (1) يصدر صوت تأكيد نغمة صوت الحيوان الذي ضغطت عليه. وعند الضغط على أحد أزرار التخفيضات الخمسة (3) يُفسد تأكيد تلك على واحد ذلك على واحد من أزرار الحيوانات السبعة (1).

وضع اللعب 3 • يبدأ اللعب بمجموعة من الأسئلة، تتعلم فيها الأطفال كيفية الاعتناء بذوق طولية. بعد السؤال "أين؟" يصدر صوت أحد الحيوانات، ويمكن تأكيد اختيارها بالضغط على زر الحيوان المناسب (1). فإن كانت الإجابة صحيحة،

فستصدر نغمة التأكيد. وإن كانت خاطئة، فسوف يُعاد طرح السؤال. أماكما ٣ فرص للمحاولة، وبعدها ينتقل

السؤال إلى صوت حيوان جديد آخر. وبالضغط على الزر (5) تعود مرة أخرى إلى وضع اللعب 1.

Simba Toys GmbH & Co. KG · Werkstr. 1 · 90765 Fürth · Germany

simbatoys.de | service.simbatoys.de

Simba Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2^a, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budapest, 1045 • Simba Toys CZ, spol. s.r.o., Lidická 481, 273 51 Uhříněves • Simba Toys Bulgaria , Симба Тойс България ЕОД , с. Кривина 1588 , общ. София, ул. Розова Градина 17, тел.+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd.Şti., İcerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merkezi No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiești 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindsvleien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Сімба Тойз Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangkok, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिंबा टॉय्स इंडिया प्रा. सि. सि. 808, विंडफोल, सहारा लाइझ कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अंधेरी (पुणे), मुंबई – 400 059, भारत • Fabriqué en Chine / Made in China / Fabricado en China / Fabricato in Cina 88881020

