

EI-8435
AGES 7-ADULT
1 OR 2 PLAYER

BRAINBOLT™



INSTRUCTION GUIDE

CONTENTS:

- ***BrainBolt™ Electronic Game***
- ***Instruction Guide***

ENGLISH

ESPAÑOL

FRANÇAISE

DEUTSCH

1 Player Button

Repeat

2 Player Button



Off Mute On

OBJECT OF THE GAME

Players try to complete the board by identifying and pressing each new light tile in the series! Press a wrong tile, and the lights will go out. If players can identify each and every new light in the sequence, they win.

GETTING STARTED

Slide the Power Switch from DEMO to PLAY. The board will light up three times accompanied with audio. The default mode is Solo Player: Standard Mode.

Players must first select the game mode they wish to play:

SOLO PLAYER: STANDARD MODE

Press the 1-Player Button. All tiles will flash three times, followed by 3 beeps. One tile will remain lit and you are now ready to play.

Press this first light tile to identify it and progress through the sequence. Once pressed, all the light tiles flash again, this time leaving the two light tiles (the first lit tile and a new one). You must press this second light tile to identify it as the new one in the sequence and so on. Continue until all of the light tiles are lit and the game is won.

LOSING

If a player presses an incorrect light tile in the sequence, an error sound is played and all the tiles flash. The board will reveal the correct tile that the player should have pressed with a blinking light. The game ends and the score will display for 5 seconds.

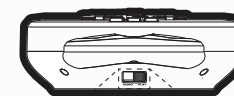
WINNING

If players complete the whole sequence correctly, they win. A winning fanfare accompanied by a flashing light pattern over the entire board will display.

 Advanced Mode

 Timed Play

 High-Score Button



DEMO PLAY
Demo Play

SCORING

One light tile is illuminated (starting from the bottom left) for each correct light button pressed and identified. For scores higher than 21, the score is indicated by a flash of all of the lights, and then the board displays the remainder starting from the bottom left.

+ SOLO PLAYER: ADVANCED MODE

Play continues in a similar way as the Solo Player Standard Mode, but when only four light tiles remain in the sequence, the play pattern changes.

Now, on each turn, one light tile will turn off and one new light tile will turn on. The player must identify the new light tile in the same manner. Play continues indefinitely until player makes a mistake. If a player presses an incorrect light tile, there will be an error sound and then the game will reveal the correct light that the player should have pressed. The total score will display after.

TIMED PLAY

Timed Mode is indicated by the tiles around the edge lighting clockwise from the 12 o'clock position. In this mode, the player (solo player only) has a time limit of 45 seconds to race to complete an entire board. Player is given a 10 second warning sound. When time is up, an alarm sound will be played. The score is then displayed.

TWO PLAYER: STANDARD MODE

Two-Player mode is indicated by alternate halves of the board flashing. One edge will flash to indicate which player goes first. In this mode, the opposing player is given one point when an opponent makes a mistake and ends a game.

A new game then automatically starts after a 5-second delay, while each player's score is displayed. One light button along each side of the player's board is lit for each point a player has gained. The first player to get to 5 points (5 lights on his/her side of the board) is the winner. A winning tune will sound and lights flash to indicate the winning player.

TWO PLAYER MODE: ADVANCED MODE

Play and scoring is identical to a standard 2-player game, but the sequence of lights is the same as in solo-player advanced mode.

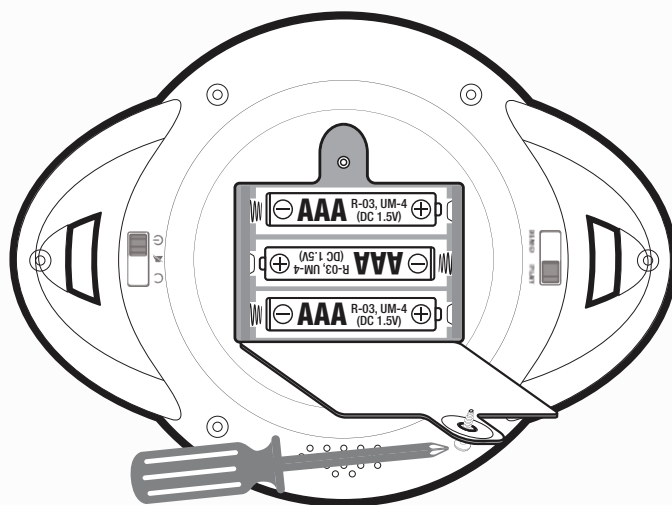
REPEAT MODE

The Repeat Mode allows players to repeat the same sequence previously played only in solo player mode.

HIGH SCORE

The High Score button displays the highest earned score during your play time. High score is reset each time you turn the game off and on.

BATTERY INSTALLATION



1. Open the battery compartment door by carefully loosening the screw with a screwdriver.
2. Install three fresh AAA batteries following the illustration inside the battery compartment.
 - Do not use rechargeable batteries.
 - Do not recharge non-rechargeable batteries.
 - Do not mix old and new batteries.
 - Do not mix different types of batteries: alkaline, standard (carbon zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

- Only use batteries of the same or equivalent type as recommended.
 - Insert batteries with the correct polarity.
 - Remove exhausted batteries from the unit.
 - Do not short circuit the supply terminals.
 - To prevent corrosion and possible damage to the product, we recommend removing the batteries from the unit if it will not be used for more than two weeks.
3. Close the compartment door and tighten the screw.

BRAINBOLT



GUÍA DE INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

- Juego electrónico luminoso de memoria
- Guía de instrucciones

Licensed by Brad Ross and Richard C. Levy & Associates, LLC.
Some audio courtesy of www.soundbible.com.
Developed in Southern California by Educational Insights.
© Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.). All rights reserved.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.
Please retain the package for future reference. Made in China.
educationalinsights.com

Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.



Botón para modo 1 jugador



Botón para modo repetición



Botón para modo 2 jugadores



Modo avanzado (Advanced Mode)

Juego cronometrado

Botón de puntuación alta (High-score)



PROPÓSITO DEL JUEGO

Los jugadores deberán completar el tablero identificando y pulsando cada nueva tecla luminosa de la serie. Si pulsas la tecla equivocada las luces se apagarán. Si los jugadores identifican cada nueva tecla luminosa de la serie, ganan la partida.

PRIMEROS PASOS

Cambia el interruptor de modo demostración (DEMO) a modo juego (PLAY). El tablero se iluminará tres veces y emitirá sonidos. El tablero está programado por defecto en modo estándar para un solo jugador (Solo-Player – Standard Mode). Lo primero que deben hacer los jugadores es seleccionar el modo en que desean jugar:

MODO ESTÁNDAR PARA UN SOLO JUGADOR (SOLO-PLAYER – STANDARD MODE)

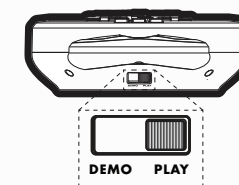
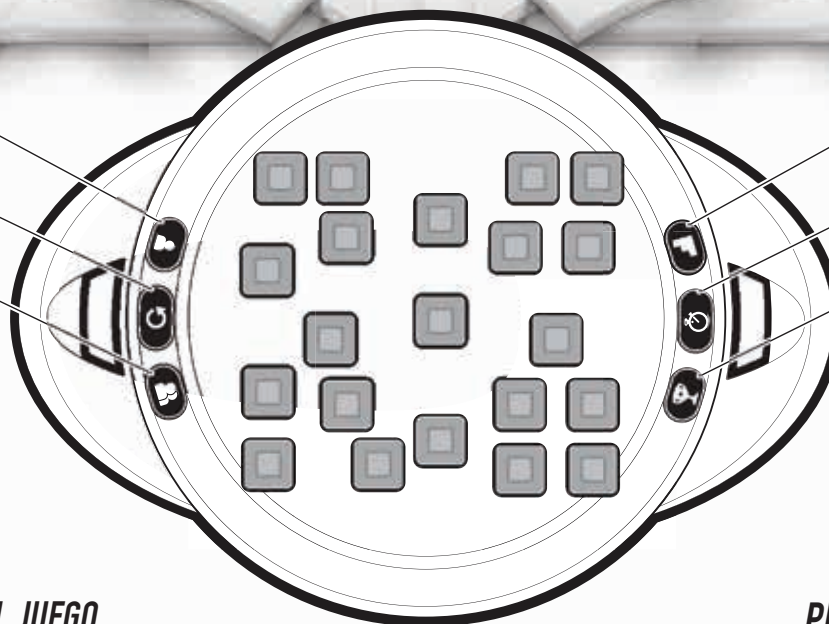
Pulsa el botón para modo 1 jugador (1-Player Button). Se encenderán todas las teclas tres veces y oirás 3 pitidos. Una de las teclas se quedará encendida. Eso significa que ya está todo listo para empezar a jugar. Pulsa la tecla que se haya quedado encendida para identificarla y continuar con la secuencia. Una vez que la hayas pulsado, se encenderán y apagarán de nuevo todas las teclas y se quedarán encendidas dos de ellas, (la anterior y una nueva). Deberás pulsar la segunda tecla para identificarla como la nueva tecla de la secuencia, y así sucesivamente. Sigue jugando de este modo hasta que todas las teclas se queden encendidas y ganes el juego.

QUIÉN PIERDE

Si un jugador presiona la tecla incorrecta en la secuencia oírás un sonido de error y todas las teclas emitirán un destello. Entonces, la tecla correcta que debía haber pulsado el jugador se encenderá con luz intermitente. El juego terminará y aparecerá la puntuación durante 5 segundos.

QUIÉN GANA

Si los jugadores competan la secuencia correctamente, ganan el juego. Oírás una fanfarria y el tablero se encenderá con un patrón de destellos.



Demostración Juego (Play)

PUNTUACIÓN

Se encenderá una tecla (empezando por la parte izquierda de la fila inferior) por cada botón luminoso que identifiques correctamente. Para indicar las puntuaciones más altas de 21, se encenderán con un destello todas las teclas del tablero y en la parte inferior del mismo aparecerá el número restante de teclas encendidas.

MODO AVANZADO PARA UN SOLO JUGADOR (SOLO-PLAYER – ADVANCED MODE)

El juego es similar al juego en modo estándar para un solo jugador, pero en este modo, cuando solo quedan cuatro teclas luminosas por identificar en la secuencia, el patrón de juego cambia. En cada turno, se apagará una de las teclas luminosas anteriores cuando se encienda la nueva tecla a identificar. El jugador deberá identificar la nueva tecla, tal y como lo ha hecho hasta ahora. El juego continúa de forma indefinida hasta que el jugador cometa un error. Si un jugador pulsa la tecla luminosa incorrecta oírás un sonido de error y el tablero te mostrará cuál era la tecla correcta que debería haber pulsado el jugador. A continuación, se mostrará la puntuación total del juego.

JUEGO CRONOMETRADO (TIMED MODE)

El tablero te indica que estás en modo cronometrado cuando las teclas de los bordes del tablero se enciendan en dirección de las agujas del reloj, empezando desde la posición de las 12 en punto. Cuando juegas en este modo, el jugador (solo puede jugar un jugador) tiene un máximo de 45 segundos para completar el tablero entero. El jugador oír un sonido de aviso que dura 10 segundos. Cuando el tiempo se agote sonará una alarma. Entonces se mostrará la puntuación.

MODO ESTÁNDAR PARA DOS JUGADORES (TWO-PLAYER – STANDARD MODE)

El tablero te indicará que estás en modo dos jugadores emitiendo destellos en ambas mitades del tablero. Una de las mitades se encenderá para indicar cuál de los dos jugadores es el que empieza. En este modo, el contrincante ganará un punto cada vez que un jugador cometa un error y termine la partida. Después de una pequeña pausa de 5 segundos empezará la siguiente partida automáticamente y se mostrará la puntuación de cada jugador. Por cada punto que hayan acumulado, se encenderá un botón luminoso en los lados de cada jugador. El primero que acumule 5 puntos (5 teclas luminosas encendidas en su extremo) ganará el juego. Oírás una música de victoria y se encenderán las teclas del lado del jugador ganador.

MODO AVANZADO PARA DOS JUGADORES (TWO-PLAYER – ADVANCED MODE)

El juego y la puntuación son idénticos al del modo estándar para dos jugadores pero la secuencia de luces es la misma que en el modo avanzado para un solo jugador.

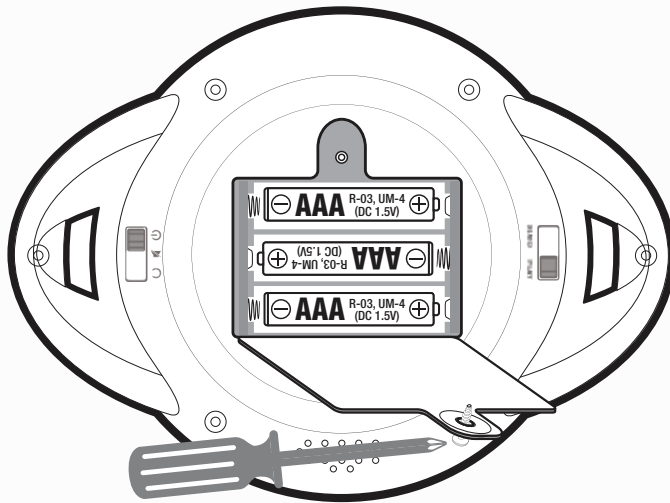
MODO REPETICIÓN (REPEAT MODE)

El modo repetición permite a los jugadores repetir la secuencia anterior pero únicamente en modo para un solo jugador.

PUNTUACIÓN ALTA (HIGH SCORE)

Si aprietas el botón de puntuación alta (High Score) se mostrará la puntuación más alta conseguida en el espacio de tiempo que hayas estado jugando. Cada vez que apagas el juguete y vuelves a encenderlo se restablece la puntuación más alta.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS



1. Abre el compartimento de las pilas desatornillando con cuidado el tornillo con un destornillador.

2. Pon tres pilas AAA nuevas siguiendo la ilustración que hay en el compartimento de las pilas.

- No uses pilas recargables
- No recargues pilas no recargables.
- No mezcles pilas viejas y nuevas
- No mezcles distintas clases de pilas: alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio)

• Usa solo pilas de la misma clase que las que se recomiendan o equivalentes

• Inserta las pilas con la polaridad correcta

• Retira las pilas gastadas de la unidad

• No cortocircuites los terminales de corriente

• Para evitar corrosión y posibles daños al producto, recomendamos retirar las pilas de la unidad si no se van a usar durante más de dos semanas.

3. Cierra la tapa del compartimento y atorníllala.

Licensed by Brad Ross and Richard C. Levy & Associates, LLC.

Some audio courtesy of www.soundbible.com

Developed in Southern California by Educational Insights.

© Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.). All rights reserved.

Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.

Please retain the package for future reference. Made in China.

educationalinsights.com

Hecho en China.
Fabriqué en Chine.
Hergestellt in China.

Conserva el envase para futuras consultas.
Veuillez conserver l'emballage.
Bitte Verpackung gut aufbewahren.



Educational
Insights

BRAINBOLT



MODE D'EMPLOI

CONTENU:

- Jeu électronique
- Mode d'emploi

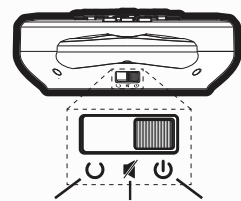
Mode à 1 joueur



Mode Répétition



Mode à 2 joueurs



Arrêt Silencieux Marche

OBJECTIF DU JEU

Les joueurs essaient d'illuminer tout le tableau en identifiant et en appuyant sur chaque nouveau bouton lumineux de la série ! Appuyez sur le mauvais bouton et tous les voyants s'éteignent. Si les joueurs identifient tous les nouveaux boutons illuminés dans la séquence, ils remportent la partie.

POUR COMMENCER

Faites glisser l'interrupteur d'alimentation de DEMO à JEU (PLAY). Le tableau s'illumine trois fois et émet des sons. Le mode par défaut est le mode à 1 joueur - Standard (Solo-Player - Standard Mode). Les joueurs doivent tout d'abord sélectionner le mode de jeu de leur choix :

MODE À 1 JOUEUR - STANDARD (SOLO-PLAYER - STANDARD MODE)

Appuyez sur le bouton 1 joueur (1-Player). Tous les boutons lumineux s'allument trois fois, suivis de 3 bips sonores. Un bouton reste allumé et le jeu peut commencer.

Appuyez sur ce premier bouton lumineux pour l'identifier et continuer avec la séquence. Une fois que vous avez appuyé dessus, tous les boutons lumineux clignotent à nouveau en laissant deux boutons illuminés cette fois (le premier bouton et un nouveau). Vous devez appuyer sur ce second bouton lumineux pour l'identifier comme le nouveau bouton de la séquence et ainsi de suite. Continuez jusqu'à ce que tous les boutons lumineux soient éclairés et que vous remportiez la partie.

PERDU !

Si un joueur appuie sur le mauvais bouton lumineux dans la séquence, un son d'erreur est émis et tous les boutons clignotent. Le tableau révèle alors le bouton correct sur lequel le joueur aurait dû appuyer en le faisant clignoter. La partie se termine et le score s'affiche pendant 5 secondes.

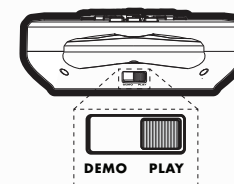
GAGNÉ !

Si les joueurs suivent toute la séquence correctement, ils remportent la partie. Une fanfare victorieuse retentit accompagnée d'une séquence lumineuse clignotante sur l'ensemble du tableau.

Mode expert (Advanced Mode)

Mode chronométré

Bouton du meilleur score (High-score)



Démo Jeu (Play)

CALCUL DU SCORE

Un bouton lumineux s'allume (en bas à gauche) pour chaque bouton lumineux correct identifié. Pour les scores supérieurs à 21, le score est indiqué par tous les boutons qui clignotent, puis par l'affichage du reste en bas à gauche.

+ MODE À 1 JOUEUR - EXPERT (SOLO-PLAYER - ADVANCED MODE)

Le jeu continue comme en mode à 1 joueur - Standard, mais lorsqu'il ne reste que quatre boutons lumineux dans la séquence, le jeu change. À chaque tour, un bouton lumineux s'éteint et un nouveau bouton lumineux s'allume. Le joueur doit identifier le nouveau bouton lumineux de la même manière. Le jeu continue à l'infini jusqu'à ce que le joueur fasse une erreur. Si un joueur appuie sur le mauvais bouton lumineux, un son d'erreur est émis, puis le jeu indiquera le bon bouton lumineux sur lequel le joueur aurait dû appuyer. Le score total s'affiche après.

MODE CHRONOMÉTRÉ (TIMED MODE)

Le mode chronométré est indiqué par les boutons du bord qui s'allument dans le sens horaire à partir du 12. Dans ce mode, le joueur (joueur individuel uniquement) a 45 secondes maximum pour illuminer tout le tableau. Une alerte sonore prévient le joueur qu'il ne lui reste plus que 10 secondes. Une fois le temps écoulé, une alerte sonore retentit. Le score s'affiche ensuite.

MODE À 2 JOUEURS - STANDARD (TWO-PLAYER - STANDARD MODE)

Le mode à 2 joueurs est indiqué par les deux moitiés du tableau qui clignotent en alternance. Un côté clignote pour indiquer quel joueur joue en premier. Dans ce mode, le joueur adverse reçoit un point lorsque son opposant fait une erreur et termine une partie.

Une nouvelle partie commence automatiquement après 5 secondes, alors que le score de chaque joueur s'affiche. Un bouton lumineux de chaque côté du tableau s'allume pour chaque point marqué par le joueur. Le premier joueur à obtenir 5 points (5 boutons lumineux de son côté du tableau) remporte la partie. Une musique victorieuse retentit et les boutons lumineux clignotent pour indiquer le vainqueur.

MODE À 2 JOUEURS - EXPERT (TWO-PLAYER - ADVANCED MODE)

Le jeu et le score sont identiques à un jeu à 2 joueurs standard, mais la séquence lumineuse est la même qu'en mode expert à 1 joueur.

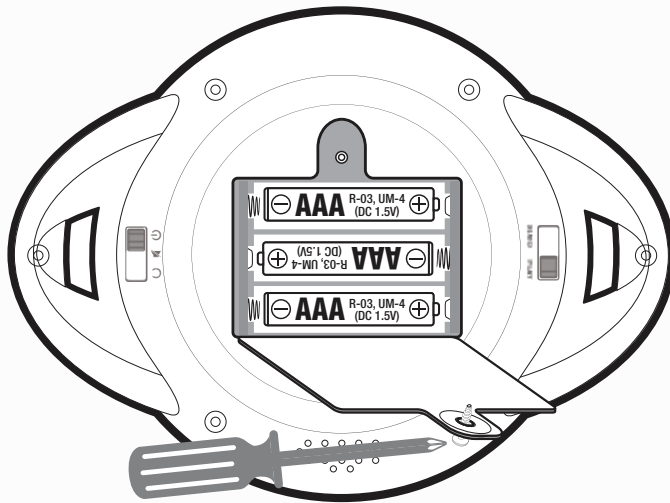
MODE RÉPÉTITION (REPEAT MODE)

Le mode Répétition permet aux joueurs de répéter la même séquence jouée en mode à 1 joueur uniquement.

MEILLEUR SCORE (HIGH SCORE)

Le bouton du meilleur score affiche le plus haut score au cours du temps de jeu. Il est réinitialisé à chaque fois que l'on arrête ou rallume le jeu.

INSTALLATION DES PILES



1. Ouvrir le compartiment des piles en dévissant soigneusement la vis à l'aide d'un tournevis.
 2. Insérer trois piles AAA neuves en suivant l'illustration dans le compartiment des piles.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
 - Ne pas recharger les piles non rechargeables.
 - Ne pas mélanger les piles neuves et usagées.
 - Ne pas mélanger différents types de piles : alcaline, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).

- Utiliser uniquement des piles du même type, ou de type équivalent, recommandé.
 - Insérer les piles en respectant la polarité.
 - Retirer les piles usagées de l'appareil.
 - Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
 - Afin d'éviter toute corrosion et dégât potentiel du produit, il est recommandé de retirer les piles de l'appareil s'il n'est pas utilisé pendant plus de deux semaines.
3. Refermer le compartiment des piles et resserrer la vis.

Licensed by Brad Ross and Richard C. Levy & Associates, LLC.
Some audio courtesy of www.soundbible.com.
Developed in Southern California by Educational Insights.
© Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.). All rights reserved.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.
Please retain the package for future reference. Made in China.
educationalinsights.com

Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.



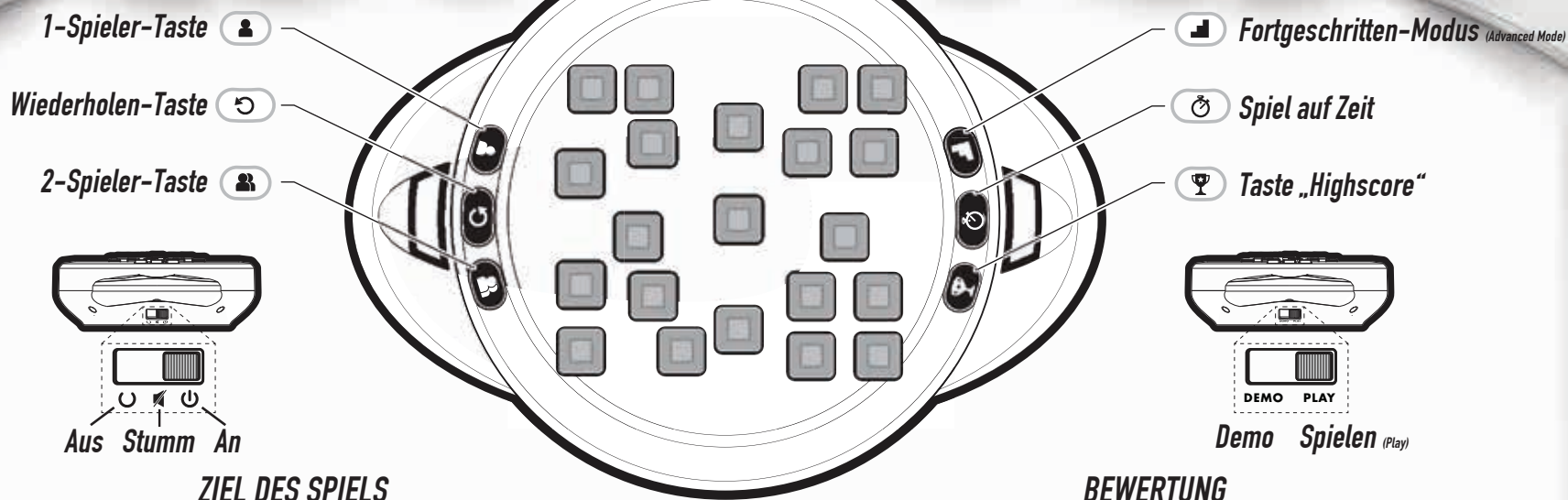
BRAINBOLT



SPIELVORSCHLÄGE

INHALT:

- Elektronisches Spiel
- Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS

Es gilt, sich eine Lichtabfolge zu merken, indem jede neu erscheinende Lichttaste hintereinander erkannt und gedrückt werden muss! Wird die falsche Taste gedrückt, erlöschen alle Lichter. Gewinner ist, wer jedes neue Lichtsignal in der richtigen Reihenfolge erkennt.

ERSTE SCHRITTE

Schiebe den An-/Aus-Schalter von DEMO auf SPIELEN (PLAY). Das Spielbrett blinkt dreimal und das Gerät gibt einen Signalton ab. Voreinstellung: Einzelspieler-Modus – Standard (Solo-Player – Standard Mode). Die Spieler wählen zuerst den gewünschten Spielmodus aus:

EINZELSPIELER-MODUS – (STANDARD SOLO-PLAYER – STANDARD MODE)

Die 1-Spieler-Taste (1-Player Button) drücken. Das Spielbrett blinkt dreimal und das Gerät gibt drei Signaltöne ab. Eine Lichttaste leuchtet weiter. Jetzt kann das Spiel beginnen.

Drücke zur Bestätigung die erste Lichttaste und folge der aufleuchtenden Reihe. Sobald die Taste gedrückt wird, blinken alle Lichttasten erneut und zwei Lichttasten (die erste und eine neue) leuchten weiter. Nun musst du diese zweite Lichttaste drücken, um sie als die neue in der Reihe zu bestätigen, und so weiter. Es geht so lange weiter, bis alle Lichttasten leuchten und das Spiel gewonnen ist.

VERLIEREN

Drückt ein Spieler eine falsche Lichttaste, ertönt ein Tonsignal und alle Tasten blinken. Am Spielbrett blinkt nun die richtige Lichttaste auf, die der Spieler hätte betätigen müssen. Das Spiel endet, und die Punktzahl wird 5 Sekunden lang angezeigt.

GEWINNEN

Wer die gesamte Tastenfolge richtig betätigt, gewinnt. Dann ertönt eine Siegerfanfare und das gesamte Spielbrett blinkt munter auf.

BEWERTUNG

Für jede richtig erkannte und gedrückte Lichttaste leuchtet eine Lichttaste auf (unten links beginnend). Punktestand ab 21: Wird durch Blinken aller Lichter angezeigt. Anschließend werden die verbleibenden angezeigt (unten links beginnend).

+ EINZELSPIELER-MODUS – FORTGESCHRITTEN (SOLO-PLAYER – ADVANCED MODE)

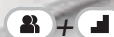
Das Spiel verläuft ähnlich wie im Einzelspieler-Modus – Standard. Verbleiben jedoch nur noch vier Lichttasten der Reihe, ändert sich Spiel. Jetzt schaltet sich bei jedem Zug eine Lichttaste aus und eine neue Lichttaste ein. Der Spieler muss die neue Lichttaste wie zuvor erkennen. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler einen Fehler macht. Drückt ein Spieler eine falsche Lichttaste, ertönt ein Fehlersignal und auf dem Spielbrett wird gezeigt, welche Lichttaste der Spieler hätte drücken sollen. Anschließend wird die Gesamtpunktzahl angezeigt.

ZEITMODUS (TIMED MODE)

Den Zeitmodus erkennt man daran, dass die Lichttasten am Rand nacheinander im Uhrzeigersinn (an der 12-Uhr-Position beginnend) aufleuchten. In diesem Modus hat der Spieler (nur Einzelspiel-Modus) 45 Sekunden Zeit, um ein Spiel fertigzuspielen. 10 Sekunden vor Ablauf der Zeit wird ein Warnsignal abgegeben. Ist die Zeit abgelaufen, ertönt ein Alarmsignal. Nun wird die Punktzahl angezeigt.

ZWEI-SPIELER-MODUS – STANDARD (TWO-PLAYER – STANDARD MODE)

Den Zwei-Spieler-Modus erkennt man daran, dass abwechselnd die beiden Spielbretthälften blinken. Der blinkende Rand einer Seite zeigt an, welcher Spieler beginnt. In diesem Modus erhält der gegnerische Spieler einen Punkt, sobald sein Gegner einen Fehler macht und damit das Spiel beendet. Nach 5 Sekunden Pause startet automatisch ein neues Spiel und der Punktestand beider Spieler wird angezeigt. Für jeden ergatterten Punkt leuchtet auf der Spielbrettseite des entsprechenden Spielers eine Lichttaste auf. Der erste Spieler mit 5 Punkten (d. h. 5 Lichtern auf seiner Spielbrettseite) gewinnt. Für den Gewinner wird ein Siegeton abgespielt und die Lichttasten blinken.



ZWEI SPIELER-MODUS – FORTGESCHRITTEN (TWO-PLAYER – ADVANCED MODE)

Spielablauf und Punktevergabe sind mit dem Zwei-Spieler-Modus – Standard identisch. Die Lichtabfolge ist jedoch die gleiche wie im fortgeschrittenen Einzelspieler-Modus.



WIEDERHOLEN-MODUS (REPEAT MODE)

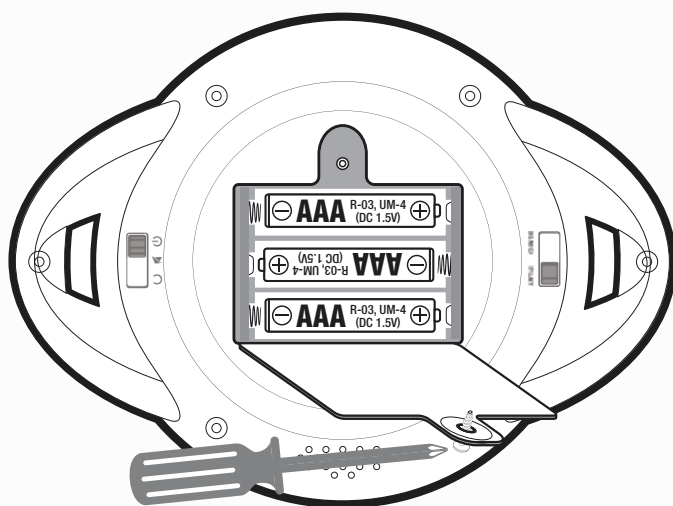
Im Wiederholen-Modus (nur im Einzelspieler-Modus) wird die Lichtsignal-Abfolge des vorherigen Spiels wiederholt.



HIGHSCORE (HIGH SCORE)

Über die Taste „Highscore“ wird dir der höchste, während der Spieldauer erreichte Punktestand angezeigt. Diesen Punktestand kannst du durch Aus- und erneutes Einschalten des Spiels zurücksetzen.

BATTERIEN EINSETZEN



1. Öffnen Sie die Batteriekappe durch vorsichtiges Lösen der Schraube mit einem Schraubenzieher.

2. Setzen Sie drei neue AAA-Batterien laut der folgenden Abbildung ins Batteriefach ein.

- Keine wiederaufladbaren Batterien verwenden
- Nicht versuchen, nichtaufladbare Batterien aufzuladen.
- Nicht alte und neue Batterien zusammen verwenden.
- Nicht unterschiedliche Batterietypen (Alkaline, herkömmliche (Zink-Kohle) und wiederaufladbare Batterien (Nickel-Cadmium)) zusammen verwenden.
- Nur Batterien desselben oder eines geeigneten Typs

verwenden.

- Beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Ausrichtung der Pole achten.
 - Verbrauchte Batterien aus dem Gerät entfernen.
 - Anschlüsse nicht kurzschließen.
 - Zum Schutz gegen Korrosion und einer möglichen Beschädigung des Produkts empfehlen wir, Batterien bei Nichtgebrauch von über zwei Wochen aus dem Gerät zu entfernen.
3. Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube wieder fest.

Licensed by Brad Ross and Richard C. Levy & Associates, LLC.

Some audio courtesy of www.soundbible.com

Developed in Southern California by Educational Insights.

© Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.). All rights reserved.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.
Please retain the package for future reference. Made in China.

educationalinsights.com

Hecho en China.
Fabriqué en Chine.
Hergestellt in China.

Conserva el envase para futuras consultas.
Veuillez conserver l'emballage.
Bitte Verpackung gut aufbewahren.



Educational
Insights

ENGLISH

ESPAÑOL

FRANÇAISE

DEUTSCH