

## REPLACEMENT DES PILES :

Nous vous recommandons l'utilisation exclusive de piles alcalines pour un fonctionnement optimal.

Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

Avant de jouer pour la première fois, demander à un adulte d'insérer les piles dans le compartiment caché sous mes pattes.

Insérer et remplacer les piles (uniquement par un adulte).

Retirer le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis.

Insérer 3 piles AAA LR03 comme indiqué à l'intérieur du compartiment.

Replacer le couvercle et serrer la vis (pas trop fort) avec le tournevis.

**ECOUTE MON CONSEIL :**  
**SCANNE CE CODE POUR TELECHARGER**  
**L'APPLICATION MAGIC JINN GRATUITE !**



© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2014 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

© 2014 Zanzoon MagicJinn, US & EU Patent pending. All rights reserved.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photo non contractuelle. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

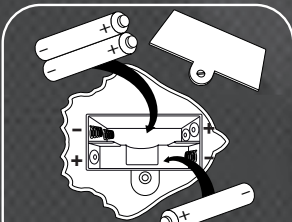
Ce jeu fonctionne avec 3 piles alcalines AAA LR03 (non fournies).

Le remplacement des piles et accumulateurs doit être effectué par un adulte en respectant les consignes ci-dessous. Ouvrir le compartiment à piles ou accumulateurs à l'aide d'un outil adapté. Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés. Les différents types de piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Utiliser uniquement le type de piles recommandé. Retirer les piles du jouet si vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.

Apple, le logo Apple, iPad, iPhone et iPod touch sont des marques déposées par Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres régions. App Store est une marque d'Apple Inc.



Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un lieu de ramassage prévu à cet effet, par exemple, un site de collecte officiel des équipements électriques et électroniques (EEE) en vue de leur recyclage ou un point d'échange de produits autorisé qui est accessible lorsque vous faites l'acquisition d'un nouveau produit du même type que l'ancien. Toute déviation par rapport à ces recommandations d'élimination de ce type de déchet peut avoir des effets négatifs sur l'environnement et la santé publique car ces produits EEE contiennent généralement des substances qui peuvent être dangereuses. Parallèlement, votre entière coopération à la bonne mise au rebut de ce produit favorisera une meilleure utilisation des ressources naturelles. Pour obtenir plus d'informations sur les points de collecte des équipements à recycler, contactez votre mairie, le service de collecte des déchets, le plan DEEE approuvé ou le service d'enlèvement des ordures ménagères. Merci de déposer les piles usagées dans les points de collecte prévus à cette effet.



X3 LR03 (AAA) NON FOURNIES

visitez notre site :  
[www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)



8517110-V11-0515

## INSTRUCTIONS

CHOISIS  
UN OBJET...

JE LE  
DEVINE !

### APPLICATION GRATUITE

Tu veux découvrir  
encore plus de façons  
de jouer avec moi ?

Télécharge l'application  
Magic Jinn !



Disponible dans  
l'App Store

RECONNAISSANCE  
VOCALE



Compatible avec iPhone,  
iPad et iPod touch.  
Nécessite iOS 5.1  
ou une version ultérieure.



# MAGIC JINN

IL LIT DANS  
TES PENSÉES !



Salut, je m'appelle Magic Jinn.  
Je suis ton nouvel ami !

**Tout d'abord, tu dois lire ces instructions attentivement.  
Elles t'apprennent les 7 phrases que tu dois retenir  
pour profiter pleinement de toutes mes capacités.**

J'ai un super don ! J'ai le pouvoir de lire dans tes pensées...  
Tu en veux la preuve ?

Choisis un **OBJET** et cache-le dans ton dos... je vais le deviner !

### DEBUT DE LA PARTIE :

Appuie sur mon museau pour que l'on commence à jouer.  
Suis alors mes instructions et choisis un objet.  
Quand tu es prêt, dis à voix haute « **C'EST BON !** »

Comment ça fonctionne ? C'est très simple...

Je te pose une série de questions auxquelles tu dois répondre...  
Mais par politesse, ne parle pas en même temps que moi  
si tu veux que je te comprenne correctement.

Tu peux donner 4 réponses :

- **OUI**
- **NON**
- **JE NE SAIS PAS**
- **ÇA DEPEND** (exemple : si tu penses à une brosse à dents  
et que Magic Jinn te demande si l'objet fonctionne avec des piles,  
tu peux choisir de répondre « **ÇA DEPEND** »).

Une petite astuce !... Si tu n'as pas bien entendu ou compris une question,  
tu peux à tout moment me demander de répéter. Dis juste « **REPETE** ».

Si, par hasard, tu te trompes en me donnant une réponse,  
tu peux te corriger ! Malin non ? Dis juste « **EN ARRIERE** ».  
Je te repose alors la question précédente.

Si tu répètes l'ordre « **EN ARRIERE** » plusieurs fois,  
tu peux remonter d'autant de questions.

### CONSEILS MAGIQUES :

Magic Jinn est un jouet magique qui comprend ce que tu lui dis.  
Parle d'une voix claire et sans trop de bruit autour de toi.

Voici une petite astuce qui te permet de vérifier qu'il a bien  
compris ta réponse.

Ecoute bien ton Magic Jinn. Tu remarqueras qu'il émet un petit bruit  
après chacune de tes réponses. Tu sais ainsi ce qu'il a compris :

- **OUI** : son de clochette (diling)
- **NON** : son d'un coucou
- **JE NE SAIS PAS** : tintement bref
- **ÇA DEPEND** : bruit de sifflet

Magic Jinn connaît des centaines d'objets, tu vas être surpris  
par ses capacités !

Réponds le plus justement possible à ses questions et ne triche pas !

Amuse-toi à le défier ! Si tu es plus malin que lui et que  
tu trouves des objets qu'il ne connaît pas, tu gagnes !

Si tu ne veux plus jouer avec Magic Jinn, appuie de nouveau sur  
son museau pour l'éteindre.

Si tu l'oublies, il se mettra automatiquement en veille.