

Jolly Octopus



Ein lustiges Geschicklichkeitsspiel für 2–5 Spieler von 4–99 Jahren.

Ravensburger® Spiele Nr. 22 188 2

Autor: A Big Ideas Concept · Illustration: Dynamo Ltd.

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Fotos: Becker Studios

Hihhi! Welch ein Spaß! Die kleinen Krebse haben sich den besten Spielkameraden im Meer ausgesucht, den man sich vorstellen kann: Jolly, den achtarmigen Kraken. Dem Spielspaß steht nichts im Wege, außer: Jolly ist wahnsinnig kitschig!

Vorsichtig versuchen die Spieler, die kleinen Krebse unter Jollys Armen hervorzuziehen. Die Spannung steigt! Mit Fingerspitzengefühl und einer Portion Glück gelingt es, den einen oder anderen Krebs zu greifen. Wer mit der Zange an einen von Jollys Armen stößt, kitzelt ihn. Jolly kichert, was das Zeug hält. Wer wird wohl als Erster seine Krebse eingesammelt haben?

Inhalt

- 1 Spielgerät (1 Kopf, 8 Arme)
- 20 Krebse in vier Farben
- 1 Zange (Farbe kann abweichen)

Ziel des Spiels

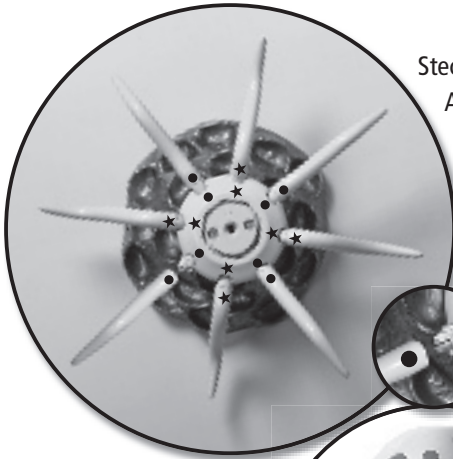
Jeder Spieler sammelt seine Krebse:

- Bei 5 Spielern einen Krebs in jeder Farbe: blau, gelb, rot und orange.
- Bei 4 Spielern 5 Krebse der gleichen Farbe.
- Bei 3 Spielern wird eine Krebs-Farbe entfernt. Danach sammelt jeder Spieler 5 Krebse der gleichen Farbe.
- Bei 2 Spielern bleiben alle Farben im Spiel. Danach sammelt jeder Spieler 5 Krebse in zwei unterschiedlichen Farben.

Vor dem ersten Spiel

Öffnet die Unterseite des Spielgerätes und legt in das Batteriefach 3 Batterien vom Typ AA/LR6 1,5 Volt ein. Dies sollte ein Erwachsener machen. Um das Batteriefach zu öffnen, benötigt ihr einen Kreuzschlitz-Schraubendreher. Beachtet bitte auch die Hinweise auf Seite 4.

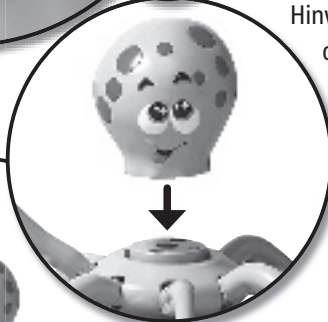
Spielaufbau



Steckt die Arme an Jolly. Er hat zwei verschiedene Arme, ihr könnt sie an ihrer Form und an den beiden unterschiedlichen Symbolen an den Enden unterscheiden. Steckt den entsprechenden Arm am Körper immer an die Aufnahme mit gleichem Symbol.



Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.



Hinweis für die Eltern: Bitte achten Sie darauf, dass die Arme nicht manuell gedreht werden. Dies könnte die Mechanik im Inneren von Jolly beschädigen.

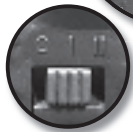
Steckt den Kopf auf Jollys Körper.



Verteilt alle Krebse gleichmäßig in die dafür vorgesehenen Mulden im Felsen. Setzt die Krebse einer Farbe auf unterschiedliche Etagen, denn Krebse in der oberen Etage zu erreichen ist schwieriger als in der unteren.



Achtet darauf, dass die Krebse euch ansehen und ihre Arme nach außen zeigen.



Unten am Felsen findet ihr einen Schalter. Schaltet ihn auf „I“, um das Spiel im Anfängermodus zu starten. Schaltet ihn auf „II“, um im Expertenmodus zu spielen.

Stellt das Spielgerät in die Tischmitte, sodass ihr es alle gut erreichen könnt.

Und los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Krebs greifen

Wenn du an der Reihe bist, drückst du auf Jollys Kopf. Du hörst einen Harfenklang, und Jolly beginnt sich zu drehen und seine Arme nach oben und unten zu bewegen. Nimm die Zange in die Hand.

Hinweis für die Eltern: Nachdem Jolly gestartet wurde, justiert sich die Berührungsempfindlichkeit des Spielgerätes. Dies geschieht in dem Zeitraum, in dem der Harfenklang ertönt. Jolly sollte daher in dieser Zeit auf keinen Fall berührt werden. Sollte ein Spieler trotzdem an einen von Jollys Armen kommen und sein Gelächter ertönen, muss Jolly neu gestartet werden. Zum Starten und Anhalten wird der Kopf gedrückt.

Sobald die Harfe verklungen ist, versuchst du, einen Krebs vorsichtig mit der Zange zu greifen. Am besten gelingt dir das, wenn du den Krebs von unten greifst. Achte dabei auf die Arme von Jolly und vermeide, sie zu berühren.

2. Jollys Reaktionen beobachten

• Du kitzelst Jolly nicht:

Schaffst du es, einen Krebs vom Felsen zu nehmen, ohne dass du an Jollys Arme stößt und ihn kitzelst, darfst du den Krebs behalten. Du legst ihn vor dir ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achte beim Sammeln der Krebse darauf, welche Farbe du brauchst: Nimmst du aus Versehen einen Krebs in einer Farbe, die du

nicht benötigst, verschenkst du den Krebs an einen beliebigen Mitspieler, der diesen brauchen kann.

Fallen beim Sammeln noch zusätzliche Krebse vom Felsen, darfst du einen Krebs, der dir noch fehlt, behalten. Alle übrigen verschenkst du an Mitspieler, die diese noch brauchen können. Wenn keiner deiner Mitspieler einen der Krebse benötigt, legst du sie auf den Felsen zurück.

Manchmal beginnt Jolly plötzlich zu lachen und hört auf, sich zu drehen. Bist du gerade am Zug, hast du Glück gehabt: Du darfst in aller Ruhe einen Krebs nehmen. Dann ist dein Zug zu Ende. Der nächste Spieler ist an der Reihe und weckt Jolly, indem er ihm auf den Kopf drückt.

• Du berührst einen Arm, und Jolly lacht los:

Wenn du beim Sammeln der Krebse an einen Arm von Jolly stößt, reagiert der kitzlige Jolly. Er beginnt zu lachen und hört auf, sich zu drehen. Dann gibst du Jolly den Krebs wieder zurück, den du in diesem Zug genommen hast oder der versehentlich aus seiner Mulde gefallen ist. Den Krebs legst du wieder in die Mulde zurück, in der er saß. Dein Spielzug ist leider zu Ende.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Nimm die Zange und drücke auf Jollys Kopf, damit er sich wieder dreht.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler alle seine Krebse gesammelt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Hinweis: Vergesst nicht, das Spielgerät nach dem Spiel auszuschalten.

Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung von Jolly Octopus

Verwendung von Batterien

Jolly Octopus arbeitet mit drei 1,5V Batterien vom Typ AA/LR6. Das Einlegen und Austauschen der Batterien muss durch einen Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Spielgerätes. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Sicherheitshinweise

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Pflegehinweise

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Jolly Octopus nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in Jolly Octopus eindringen.
- Jolly Octopus darf nicht auseinandergenommen werden.

Erste Hilfe bei Problemen

Falls Jolly Octopus nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:

Der Ton klingt verzerrt, zu leise oder zu langsam:

- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Schalten Sie Jolly Octopus für einige Sekunden aus.
- Falls die Probleme dadurch nicht beseitigt werden, entfernen Sie die Batterien bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.

Jolly Octopus reagiert nicht beim Einschalten:

Prüfen Sie, ob Jolly Octopus ausgeschaltet ist und schalten Sie ihn ein.

Bitte beachten:

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet:
Verschluckbare Kleinteile!
Bitte Anleitung aufbewahren!

©2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger