

D

Das rasante Aktionsspiel für 2 bis 4 Matrosen ab 4 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 21 470 9

Autor: Helmut Punke

Redaktion: Stefanie Fimpel

Design: DE Ravensburger, Peter Becker

Kniff-Design (Spielanleitung)

Foto: Becker Studios

Illustration: Gus Bats

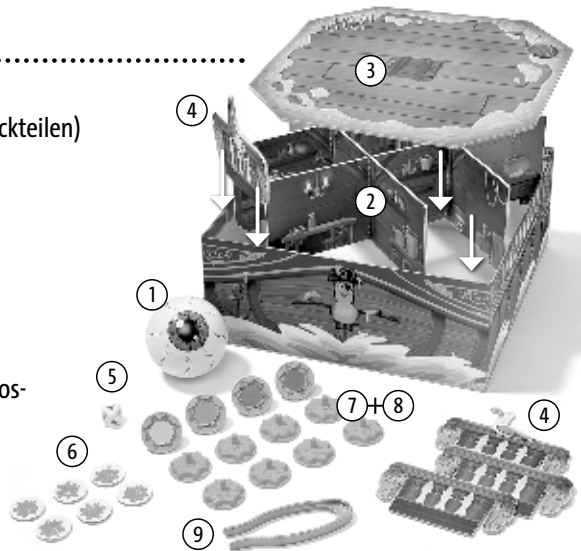
Möwendreck an Deck!

Die schrägen Vögel haben überall ihre Häufchen fallen lassen. Und auweia, jetzt hat auch noch der Captain sein Glasauge verloren. Kreuz und quer kullert es über das Deck.

Wenn das mal nicht „ins Auge“ geht! Jetzt aber ran an die Zange, Matrosen, helft dem Captain! Behaltet bei all dem Durcheinander den Überblick und räumt die Häufchen aus dem Weg.

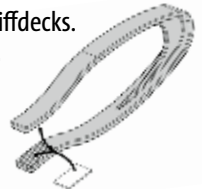
Inhalt

- ① 1 elektronisches Auge
- ② 1 Kombüse (bestehend aus 4 Steckteilen)
- ③ 1 Schiffsdeck
- ④ 4 Relingteile
- ⑤ 1 achtseitiger Farbwürfel
- ⑥ 6 Gewinnchips (+ 6 Ersatzchips)
- ⑦ 12 Farbchips (+ 4 Ersatzchips)
- ⑧ 12 Möwenhäufchen
- ⑨ 1 Zange und 4 Rechtecke aus Moosgummi (zwei davon als Ersatz)



Vor dem ersten Spiel

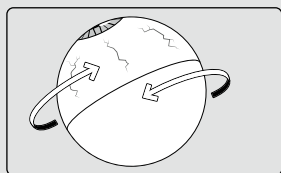
- Nehmt das Material aus der Schachtel.
- Stellt die Kombüse zurück in die Schachtel!
- Löst die Pappteile aus den Stanztafeln.
- Das Schiffsdeck legt ihr über die Kombüse.
- Steckt die vier Relingteile über die offenen Ecken des Schiffsdecks.
- Die 12 Farbchips drückt ihr so von unten in die 12 Möwenhäufchen, dass die Farbseite sichtbar ist.
- Verteilt die Möwenhäufchen auf dem Deck.
- Den Farbwürfel legt ihr auf die Holzklappe in der Mitte des Schiffsdecks.
- Die Zange beklebt ihr – wie abgebildet – mit zwei der beiliegenden Rechtecke aus Moosgummi. Legt die Zange griffbereit neben das Spiel, das ihr in eure Mitte stellt.
- Die sechs Gewinnchips werden nur für Spiel 3 gebraucht.



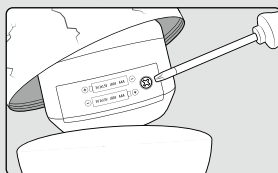
Vor dem Spiel sind von einem Erwachsenen in das Auge Batterien einzulegen.

Es werden zwei 1,5 V Batterien vom Typ AAA/LR03 benötigt.

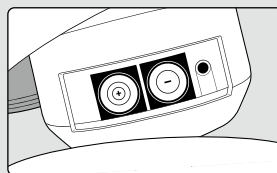
Wir empfehlen, für dieses Produkt keine wiederaufladbaren Batterien zu verwenden.



Öffnen Sie das Auge, indem Sie die beiden Kugelhälften in entgegengesetzter Richtung aufdrehen.



Schrauben Sie das Batteriefach auf. Entfernen Sie den Batteriefachdeckel.



Legen Sie die Batterien wie oben abgebildet in das Batteriefach ein.

Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder und drehen beide Kugelhälften zum Auge zusammen.

HINWEIS: Das Spielmaterial nach dem Spiel unbedingt zurück in die Packung legen!

Spiel 1: Mannschaftsspiel! Für Matrosen ab 5 Jahren

Hmmm, was für ein Duft! Wo kommt der denn her? Unter Deck wird in der Kombüse eine leckere Suppe gekocht. Doch oben rutschen die Häufchen hin und her, werden verschoben und drohen direkt nach unten in die Töpfe zu fallen. Möwendreck als Suppeneinlage? Igittigitt!



Ziel des Spiels

Gemeinsam wollt ihr mehr Möwenhäufchen einsammeln, als in die Kombüse fallen.

Spielvorbereitung

Entscheidet, ob ihr ein, zwei oder mehr Rellingteile aus den Schachtelecken nehmt. Durch die offenen Ecken können die Häufchen in die Kombüse fallen. Je mehr Ecken offen sind, desto schwieriger wird das Spiel. Wir empfehlen, zunächst mit einer offenen Ecke zu spielen.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt sich die Zange, schaltet das Auge an und legt es auf das Deck.

Und schon geht's los! Das Auge kullert umher und verschiebt die Häufchen und auch den Würfel.

- 1. Der Würfel gibt vor**, welche Farbe unter den Häufchen gesucht wird: Rot, Grün, Blau oder Gelb?
- 2. Mit der Zange** nimmt der Spieler dasjenige Möwenhäufchen, von dem er glaubt, dass sich darunter die gesuchte Farbe befindet.
- 3. Jetzt sieht er unter dem Häufchen nach** und teilt den Mitspielern **laut mit**, welche Farbe er sieht.

Die Farben stimmen überein:

Der Spieler hat das Häufchen für die Mannschaft gewonnen. Er legt es neben die Schachtel. Die Zange gibt er seinem linken Nachbarn, der jetzt am Zug ist.

Die Farben stimmen nicht überein:

Der Spieler legt das Häufchen zurück **in die Mitte** des Decks. Die Zange gibt er seinem linken Nachbarn, der jetzt am Zug ist.



- 4. Nur noch ein Häufchen auf Deck** und ihr wisst genau, welche Farbe es hat? Ihr braucht nicht zu warten, bis sich der Würfel auf die richtige Farbseite dreht. Nennt gemeinsam die Farbe, die ihr unter dem Häufchen vermutet. Seht jetzt nach. Habt ihr recht, gewinnt ihr das Häufchen sofort. Wenn ihr euch aber irrt, ist es für euch verloren. Werft es durch eine offene Ecke in die Kombüse.

Die Farbvorgabe ändert sich während eines Zuges?

Das Auge stößt immer wieder gegen den Würfel und verändert dessen Farbe. Für den Spieler gilt: Es zählt die Farbe, die oben liegt, solange er das Häufchen mit der Zange hält! Das kann die Farbe sein, die zu Beginn seines Zuges oben lag oder aber die Farbe, auf die sich der Würfel währenddessen gedreht hat.

Ihr dürft den Würfel in die Spielfeldmitte schubsen, wenn ...

1. er in eine offene Ecke zu fallen droht.
2. er sich am Rand des Decks oder in den Ecken festgesetzt hat.
3. er eine Farbe zeigt, die gar nicht mehr unter den Möwenhäufchen an Deck vorkommt.

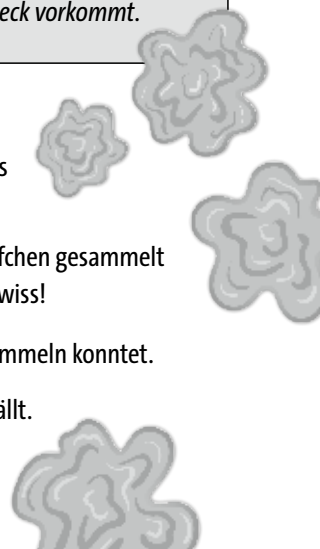
Ende des Spiels

Gespielt wird, bis keine Häufchen mehr auf Deck sind. Schaltet das Auge aus und seht nach, wie viele Häufchen ihr gemeinsam gesammelt habt.

Ihr habt gewonnen, wenn ihr als Mannschaft gleich viele oder mehr Häufchen gesammelt habt, als in die Kombüse gefallen sind. Der Dank des Captains ist euch gewiss!

Ihr habt verloren, wenn mehr Häufchen in der Kombüse liegen, als ihr sammeln konntet.

Ihr habt sofort verloren, wenn der Würfel durch eine der offenen Ecken fällt.



Spiel 2: Jeder für sich! Für junge Matrosen ab 4 Jahren

Spielziel

Jeder Matrose sammelt Möwenhäufchen für sich.



Spielaufbau

Alle vier Schachtecken werden mit den Rellingteilen verschlossen.

Schaut euch die Farben auf den Unterseiten der Möwenhäufchen an. Dann werden sie verdeckt in die Mitte des Decks verteilt. **Der Würfel wird nicht gebraucht!** Schaltet das Auge an und legt es auf das Deck. Der Startspieler erhält die Zange.

Spielablauf

Rot, Gelb, Blau oder Grün? Der Matrose, der am Zug ist, nennt laut eine der Farben und nimmt mit der Zange das Häufchen auf, von dem er glaubt, dass sich darunter diese Farbe befindet. Er sieht nach:

Es ist die genannte Farbe: Der Spieler darf das Häufchen zu sich nehmen. Die Zange gibt er seinem linken Nachbarn, der jetzt am Zug ist.

Es ist nicht die genannte Farbe: Der Spieler nennt laut die Farbe, die er sieht, und legt das Häufchen zurück in die Mitte des Decks. Der nächste Matrose ist jetzt am Zug und erhält die Zange. Das von seinem **Vorgänger** zuletzt aufgenommene Häufchen darf er aber in seinem Zug **nicht nehmen**. Dies gilt auch im Spiel zu zweit!

Ausnahme: Wenn sich zum Spielende nur noch ein Häufchen auf Deck befindet.

Ende des Spiels

Sobald alle Häufchen vom Deck genommen sind, endet das Spiel. Schaltet das Auge aus. Der Matrose mit den meisten Häufchen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiel 3: Eye Eye Captain! Für Seebären ab 6 Jahren

Spielziel

Jeder Seebär sammelt für sich und achtet genau darauf, ob drei Häufchen der gleichen Farbe bereits gesammelt und damit aus dem Spiel sind.

Wer sich als Erster zwei Gewinnchips sichert, gewinnt.



Spielaufbau

Alle vier Schachtecken werden mit den Relingteilen verschlossen. Alle zwölf Möwenhäufchen werden in der Mitte des Decks verteilt. **Legt den Würfel** auf die Holzklappe und schaltet das Auge ein. Legt die **6 Gewinnchips** bereit. Der Startspieler erhält die Zange.

Spielablauf

Die Häufchen werden so aufgenommen, wie ihr es in Spiel 1 gelernt habt. Gleiches gilt für die Handhabung des Würfels, der vorgibt, welche Farbe jetzt gesucht werden soll.

Welche Farbe zeigt der Würfel?

Der Spieler, der am Zug ist, nimmt mit der Zange dasjenige Häufchen, von dem er glaubt, dass sich darunter die gesuchte Farbe befindet. Dann sieht er **für sich alleine** nach!

Die Farben stimmen überein:

Der Spieler zeigt die Farbe des Häufchens den Mitspielern als Beweis und darf es behalten. Die Zange gibt er seinem linken Nachbarn, der jetzt am Zug ist.

Die Farben stimmen nicht überein:

Der Spieler legt es verdeckt zurück, **ohne** den anderen die tatsächliche Farbe zu verraten. Der linke Nachbar ist jetzt am Zug und erhält die Zange.

Eye Eye Captain-Regel

Glaubt einer der mitspielenden Seebären (egal ob am Zug oder nicht), dass drei Häufchen der gleichen Farbe aus dem Spiel sind, ruft er „Eye Eye Captain!“. Er schaltet das Auge aus. Zur Kontrolle schauen nun alle unter die Häufchen, die jetzt noch auf dem Deck liegen.

Der Seebär hat recht!

Alle drei Häufchen einer Farbe sind aus dem Spiel. Er wird mit einem Gewinnchip belohnt.

Der Seebär hat sich geirrt! *Es sind nicht alle drei Häufchen einer Farbe aus dem Spiel. Der Spieler geht leer aus. Im Spiel zu zweit bekommt stattdessen der Mitspieler den Gewinnchip. Spielt ihr zu dritt oder viert, bekommt derjenige Mitspieler den Gewinnchip, der die meisten Möwenhäufchen gesammelt hat. Ausgenommen davon ist der Seebär, der „Eye Eye Captain!“ gerufen und sich geirrt hat. Haben mehrere Spieler die meisten Häufchen vor sich liegen, bekommen alle einen Gewinnchip.*

In die nächste Runde: *In beiden Fällen starten die Spieler sofort in die nächste Runde! Das Auge und alle Möwenhäufchen kommen zurück auf das Deck. Der Seebär, der „Eye Eye Captain!“ gerufen hat, ist der Startspieler der neuen Runde und nimmt sich die Zange.*

Ende des Spiels

Sobald sich ein oder mehrere Spieler zwei Gewinnchips sichern konnten, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt, bzw. diese Spieler gewinnen.

Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung des Auges

Verwendung von Batterien

Das Auge arbeitet mit zwei 1,5 V Batterien vom Typ AAA/LR03. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Eine Anleitung hierzu finden Sie zu Beginn dieser Anleitung unter dem Punkt „Vor dem ersten Spiel“.

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.

Pflege- und Benutzerhinweise

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Das Auge nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Auge eindringen
- Das Auge darf nicht auseinandergenommen werden.
- Schalten Sie das Auge nach dem Spiel aus.

Erste Hilfe bei Problemen

Falls das Auge nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:

- Prüfen Sie, ob das Auge eingeschaltet ist. Wenn nicht, schalten Sie sie ein.
- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Schalten Sie das Auge 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.



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 zur Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten.

Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Bitte Anleitung aufbewahren!



F



Un jeu d'action à donner le roulis pour 2 à 4 matelots à partir de 4 ans

Jeux Ravensburger® n° 21 470 9

Auteur : Helmut Punke

Rédaction : Stefanie Fimpel

Design : DE Ravensburger, Peter Becker,

Kniff Design (notice)

Photo : Becker Studios

Illustrations: Gus Bats

Crottes de mouettes en vue !

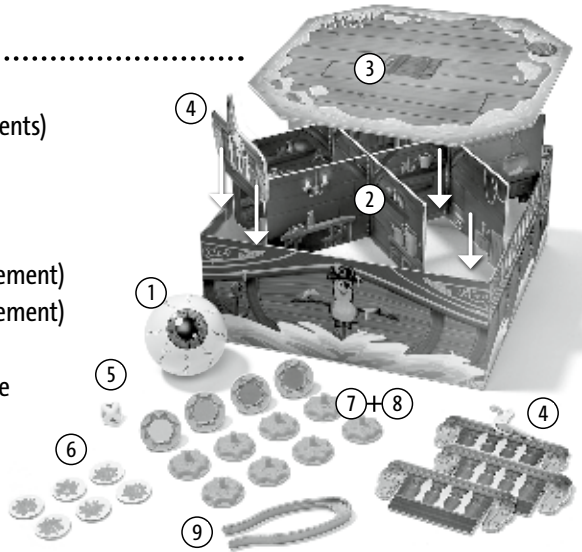
Ces sales oiseaux ont laissé des piles de fiente partout ! Et voilà qu'en plus le capitaine a perdu son œil de verre qui se met à rouler dans tous les sens sur le pont.

Alors, ouvrez l'œil, matelots, et tous à la pince pour aider le capitaine !

Ne perdez pas le nord malgré le désordre et récupérez les crottes.

Contenu

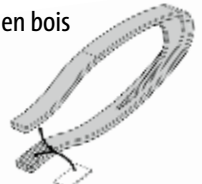
- ① 1 œil électronique
- ② 1 cambuse (composée de 4 éléments)
- ③ 1 pont
- ④ 4 bastingages
- ⑤ 1 dé à 8 faces
- ⑥ 6 jetons Victoire (+ 6 de remplacement)
- ⑦ 12 jetons Couleur (+ 4 de remplacement)
- ⑧ 12 crottes de mouettes
- ⑨ 1 pince et 4 rectangles en mousse (dont 2 de remplacement)



Avant la première partie

- Sortez tout le matériel de la boîte.
- Placez la cambuse dans le fond de la boîte.
- Détachez les éléments en carton des planches prédécoupées.
- Placez le pont sur la cambuse.
- Emboîtez les 4 bastingages aux 4 coins ouverts du pont.
- Clipsez les 12 jetons Couleur sous les 12 crottes, face colorée visible.

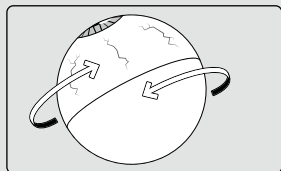
- Éparpillez les crottes au centre du pont.
- Placez le dé sur le panneau en bois au milieu du pont.
- Collez deux rectangles en mousse aux extrémités de la pince. Gardez-la à proximité du plateau, disposé au centre de la table.
- Les 6 jetons Victoire ne serviront que pour le jeu 3.



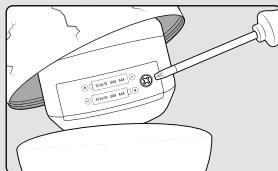
Avant le début de la partie, un adulte doit mettre en place les piles dans l'œil.

Il fonctionne avec 2 piles 1,5 V de type AAA/ LR03.

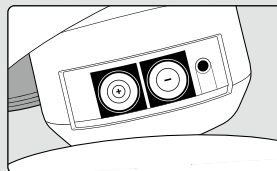
Nous vous déconseillons d'utiliser des piles rechargeables pour ce jeu.



Ouvrez l'œil en tournant les deux demi-sphères en sens opposé.



Dévissez le couvercle du compartiment piles.



Insérez les piles dans le sens indiqué.

Revissez le couvercle, puis réassemblez les deux demi-sphères

REMARQUE : Rangez impérativement le matériel dans la boîte une fois la partie terminée !

JEU 1 : Jeu par équipe pour matelots à partir de 5 ans

Hummm ! Que ça sent bon ! D'où vient cette odeur ? En cuisine, sous le pont se prépare une délicieuse soupe. Mais au-dessus, les crottes glissent dans tous les sens, sont poussées et menacent de tomber directement dans la marmite. Une petite soupe à la crotte de mouette ? Beuurk !



But du jeu

Ensemble, il s'agit de récupérer plus de crottes de mouettes que le nombre de crottes tombées dans la cuisine.

Mise en place

À vous de décider si vous voulez retirer 1, 2 ou plus bastingages qui protègent les trous dans les coins. C'est par là que tombent les crottes. Plus il y a de coins ouverts, plus le niveau de jeu est difficile. Nous vous conseillons de commencer par jouer avec 3 bastingages.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en sens horaire. Le plus jeune joueur commence. Il prend la pince, allume l'œil et le place sur le pont.

Et c'est parti ! L'œil se met à rouler et à pousser non seulement les crottes mais aussi le dé.

1. **Le dé indique** la couleur recherchée sous les crottes : rouge, vert, bleu ou jaune.
2. **À l'aide de la pince**, le joueur attrape une crotte sous laquelle il pense trouver la couleur recherchée.
3. **Il regarde en dessous et annonce** la couleur qu'il voit au reste de l'équipage..



La couleur est la bonne : Le joueur gagne la crotte pour l'équipage et la place à côté de la boîte. Il passe la pince à son voisin de gauche ; c'est maintenant à son tour.

La couleur n'est pas la bonne : Le joueur remet la crotte **au milieu** du pont, face cachée. Il passe la pince à son voisin de gauche ; c'est maintenant à son tour.

4. **Il ne reste plus qu'une crotte sur le pont** et vous savez de quelle couleur il s'agit ? Vous n'avez pas besoin d'attendre que le dé indique la bonne face. Annoncez la couleur que vous pensez trouver sous la crotte et vérifiez. Si vous avez raison, vous gagnez immédiatement la crotte. Mais si vous trompez, vous la perdez et vous la laissez tomber dans la cuisine par l'un des trous.

La couleur indiquée par le dé change pendant le tour ?

L'œil percute sans arrêt le dé et modifie la couleur indiquée. Pour le joueur, seule compte la couleur sur la face supérieure tant qu'il tient la crotte avec la pince ! Il peut s'agir de la couleur indiquée au début de son tour ou apparue pendant qu'il jouait.

Vous pouvez pousser le dé au centre du pont si ...

1. ... il menace de tomber dans un trou.
2. ... il se trouve au bord du pont ou coincé dans un coin.
3. ... il indique une couleur qui ne se trouve plus sous les crottes.

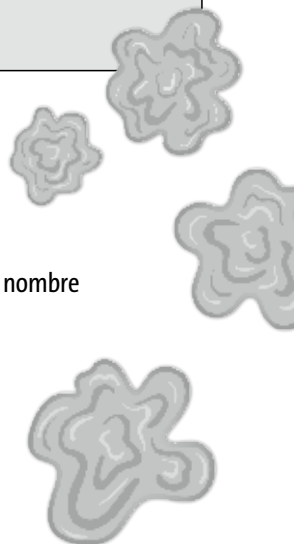
Fin de la partie

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune crotte sur le pont. Éteignez alors l'œil et comptez le nombre de crottes que vous avez récupérées.

Vous avez gagné si votre équipage possède autant ou plus de crottes que le nombre de crottes tombées en cuisine. Avec tous les remerciements du capitaine !

Vous avez perdu s'il y a plus de crottes en cuisine que de crottes récupérées.

Vous avez immédiatement perdu si le dé tombe dans l'un des trous.



Jeu 2 : Chacun pour soi ! Pour les jeunes matelots à partir de 4 ans

But du jeu

Chaque matelot récupère des crottes de mouettes pour lui.



Mise en place :

Protégez les 4 coins du pont avec les bastingages.

Placez les crottes de mouettes sur le pont et mémorisez les couleurs. Puis retournez-les face cachée.

Le dé n'est pas utilisé. Allumez l'œil et placez-le sur le pont. Le premier joueur prend la pince.

Déroulement du jeu

Rouge, jaune, bleu ou vert ? Quand vient son tour, le matelot annonce une couleur et, à l'aide de la pince, attrape une crotte sous laquelle il pense trouver la couleur correspondante. Puis il vérifie :

C'est bien la couleur annoncée : Le joueur peut placer la crotte devant lui. Il passe la pince à son voisin de gauche ; c'est maintenant à son tour.

Ça n'est pas la couleur annoncée : Le joueur annonce la couleur qu'il voit et remet la crotte au milieu du pont, face cachée. C'est maintenant au tour du matelot suivant, qui prend la pince. Il n'a pas le droit d'attraper la dernière crotte retournée par le matelot précédent. Ceci est également valable à 2 joueurs ! **Exception :** s'il ne reste plus qu'une crotte sur le pont.

Fin de la partie

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune crotte sur le pont. Le matelot qui a récolté le plus de crottes a gagné ! En cas d'égalité il y a plusieurs vainqueurs.

Jeu 3 : Eye Eye Captain ! Pour les loups de mer à partir de 6 ans

But du jeu

Chaque loup de mer joue pour lui et doit surveiller si les 3 crottes d'une même couleur ont été récupérées et sorties du jeu.

Le premier à remporter 2 jetons Victoire gagnera la partie.



Mise en place

Protégez les 4 coins du pont avec les bastingages. Éparpillez les 12 crottes de mouettes au milieu du pont, face cachée. Placez le dé sur le panneau en bois au centre et allumez l'œil. Gardez les 6 jetons Victoire à portée de main. Le premier joueur prend la pince.

Déroulement du jeu

Attrapez les crottes comme dans le jeu 1. L'utilisation du dé reste également la même : sa face supérieure indique quelle couleur il faut trouver.

Quelle couleur indique le dé ?

Quand vient son tour, le joueur attrape, à l'aide de la pince, la crotte sous laquelle il pense trouver la couleur recherchée. Mais il vérifie la couleur **en secret** !

La couleur est la bonne : Le joueur montre la couleur de la crotte au reste de l'équipage et peut la garder devant lui. Il passe la pince à son voisin de gauche ; c'est maintenant à son tour.

La couleur n'est pas la bonne : Le joueur remet la crotte sur le pont, face cachée, sans dévoiler sa couleur au reste de l'équipage. Il passe la pince à son voisin de gauche ; c'est maintenant à son tour.

Règle « Eye Eye Captain »

Dès qu'un loup de mer (que ce soit son tour de jeu ou pas) pense que 3 crottes de la même couleur ont été récupérées, il crie : « Eye Eye Captain ! ». Il éteint l'œil. Les autres vérifient alors en retournant toutes les crottes restantes sur le pont.

Le joueur a raison !

Les 3 crottes d'une même couleur ne sont plus en jeu. Il gagne alors 1 jeton Victoire.

Le joueur s'est trompé !

Il n'y a pas 3 jetons d'une même couleur qui ont été récupérés. Le joueur repart les mains vides.

À 2 joueurs, c'est son adversaire qui gagne le jeton Victoire. À 3 ou 4 joueurs, c'est celui qui a récupéré le plus de crottes de mouettes qui gagne le jeton Victoire (sauf si c'est le joueur qui s'est trompé).

Si plusieurs joueurs ont récupéré autant de crottes, chacun gagne 1 jeton Victoire.

Manche suivante : *Dans les deux cas, les joueurs enchaînent immédiatement avec la manche suivante.*

L'œil et toutes les crottes de mouettes sont replacés sur le pont. Le joueur qui a crié « Eye Eye Captain » entame la nouvelle manche et prend la pince.

Fin de la partie

Dès qu'un ou plusieurs joueur(s) a (ont) réussi à gagner 2 jetons Victoire, la partie s'arrête. Il(s) remporte(nt) la partie.



Informations générales sur l'entretien et l'utilisation de l'œil.

Utilisation des piles

L'œil fonctionne avec 2 piles 1,5 V de type AAA/LR03. Le remplacement des piles est à réaliser par un adulte. La mise en place est expliquée au début de cette notice, au chapitre « Avant la première partie ».

Normes de sécurité

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte!
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité «+» et «-» lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

Conseils d'entretien et d'utilisation

- Nettoyer la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide. Ne pas utiliser de produit chimique.
- Ne pas exposer l'œil directement au soleil ou à tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre l'œil.
- Ne pas démonter l'œil.
- Éteindre l'œil après la partie.

Premières interventions en cas de problème

Si l'œil ne fonctionne pas comme prévu, tester d'abord les procédures suivantes :

- Vérifier que l'œil est bien allumé. Dans le cas contraire, pousser l'interrupteur.
- Vérifier que les piles sont correctement installées.
- Mettre des piles neuves.
- Éteindre l'œil quelques secondes.
- Si les problèmes persistent, retirer les piles quelques minutes et réessayer.



Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante : Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Attention.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Petits éléments. Danger d'étouffement.

Notice à conserver.



1



**Veloce gioco d'azione
per 2-4 marinai dai 4 anni in su**

Gioco Ravensburger® n° 21 470 9
Autore : Helmut Punke
Redazione : Stefanie Fimpel
Design : DE Ravensburger, Peter Becker,
Kniff Design (notice)
Foto: Becker Studios
Illustrazioni: Gus Bats

Caça di gabbiano sul ponte!

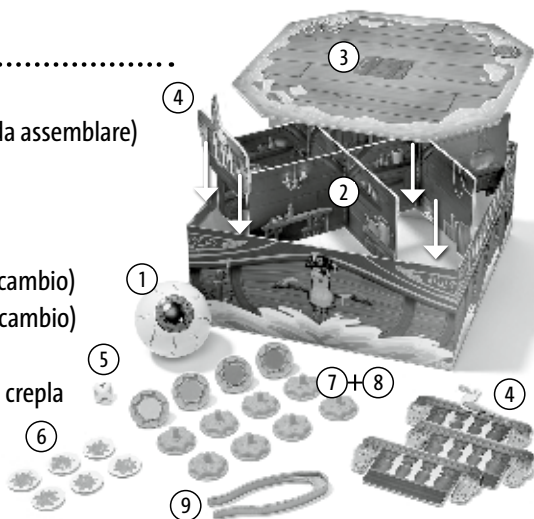
I gabbiani dispettosi hanno riempito la nave di cacche. E, come se non bastasse, il capitano ha anche perso il suo occhio di vetro: eccolo lì che rotola avanti e indietro lungo il ponte!

Qui va tutto storto... Marinai, alle pinze! Aiutate il capitano!

Ripulite il ponte e ... osservate tutto con molta attenzione, nonostante la gran confusione.

Contenuto

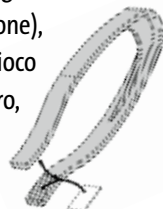
- ① 1 occhio elettronico
- ② 1 cambusa (composta da 4 pezzi da assemblare)
- ③ 1 ponte di coperta
- ④ 4 pezzi di ringhiera
- ⑤ 1 dado colorato a otto lati
- ⑥ 6 gettoni-premio (+ 6 gettoni di ricambio)
- ⑦ 12 gettoni colorati (+ 4 gettoni di ricambio)
- ⑧ 12 cacche di gabbiano
- ⑨ 1 pinza e 4 rettangolini in gomma crepla (due di ricambio)



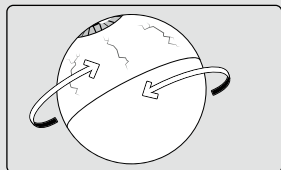
**Prima di giocare
per la prima volta**

- Estraiete il materiale dalla scatola.
- Rimettete la cambusa all'interno della scatola!
- Staccate i pezzi in cartone dalle fustelle.
- Appoggiate il ponte di coperta sulla cambusa.
- Inserite i quattro pezzi di ringhiera sugli angoli aperti del ponte di coperta.
- Prendete i 12 gettoni colorati e inseriteli, premendo dal basso, nelle 12 cacche di gabbiano, in modo che resti visibile il lato colorato. Sparpagliate le cacche di gabbiano, al centro del ponte.

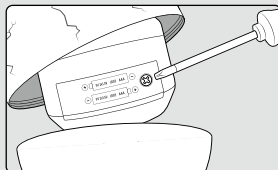
- Appoggiate il dado colorato al centro del ponte di coperta, sullo sportello di legno.
- Incollate alla pinza due rettangolini in gomma crepla (vedi illustrazione), poi appoggiatele accanto al gioco (che dovete sistemare al centro, in modo che tutti possano raggiungerlo bene).
- I sei gettoni-premio servono solamente per il gioco 3.



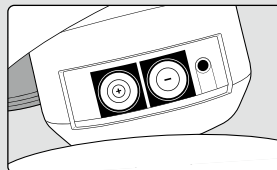
Prima di iniziare a giocare, chiedete a un adulto di inserire le batterie nell'occhio. Occorrono due pile da 1,5 V tipo AAA/LR03. Per questo prodotto si sconsiglia l'utilizzo di pile ricaricabili.



1. Aprite l'occhio facendo ruotare le due mezze sfere in direzione opposta l'una rispetto all'altra.



2. Svitare il vano batterie. Rimuovete il coperchio del vano batterie.



3. Inserite le pile all'interno del vano batterie, come mostrato nell'illustrazione.

Riavvitare il coperchio del vano batterie e ricomponete l'occhio facendo ruotare le due mezze sfere.

ATTENZIONE: una volta terminato di giocare, riponete sempre tutto il materiale all'interno della scatola!

Gioco 1: Gioco di squadra per marinai dai 5 anni in su

Hmmm, che profumino! Proviene da sotto, dalla cambusa: il cuoco sta preparando una zuppa buonissima! Sul ponte però le cacche dei gabbiani scivolano ovunque e potrebbero cadere direttamente dentro la pentola! Bleah, che schifo: il pranzo potrebbe rovinarsi!

Scopo del gioco

Siete una squadra. Vincete se le cacche da voi raccolte sono in numero maggiore rispetto a quelle cadute nella cambusa.

Preparazione del gioco

Decidete se togliere dagli angoli della scatola uno, due o più pezzi di ringhiera. Quando gli angoli sono aperti, le cacche dei gabbiani possono caderci dentro e finire nella cambusa, quindi: più angoli lasciate aperti, più la partita sarà difficile. Le prime volte, provate a giocare lasciando solo un angolo aperto.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il più giovane, che deve prendere la pinza, accendere l'occhio e appoggiarlo sul ponte.

La partita comincia! Rotolando, l'occhio sposta le cacche e anche il dado.

1. **Il dado stabilisce** il colore (nascosto sotto alla cacca) che dovete cercare: rosso, verde, blu o giallo?
2. Al tuo turno, devi raccogliere **con la pinza** la cacca di gabbiano sotto la quale tu pensi che si trovi il colore ricercato.
3. Dopo aver raccolto la cacca, **voltala** e comunica **ad alta voce il suo colore**

I colori corrispondono

Hai vinto la cacca per la squadra. Appoggiala vicino alla scatola, poi consegna la pinza al giocatore alla tua sinistra: ora è il suo turno.

I colori non corrispondono

Rimetti la cacca **al centro** del ponte, poi consegna la pinza al giocatore alla tua sinistra: ora è il suo turno.



4. **Sul ponte è rimasta una sola cacca** e siete sicuri di sapere di che colore è? Allora non avete bisogno di aspettare che sul dado compaia il lato colorato giusto. Nominate insieme il colore che pensate si nasconda sotto la cacca, poi scopritelo. Se avete indovinato, potete prenderla. Se, invece, vi siete sbagliati, dovete lasciarla cadere nella cambusa attraverso un angolo aperto.

Il dado cambia il colore durante il tuo turno?

L'occhio continua a sbattere contro il dado facendolo girare, perciò il colore cambia. Finché non riesci a raccogliere la cacca con la pinza, il colore da ricercare è quello di volta in volta visibile sul dado: potrebbe trattarsi dello stesso colore stabilito all'inizio del tuo turno, oppure di un altro apparso nel frattempo!

Potete spostare il dado al centro del campo di gioco se ...

1. rischia di cadere dentro a un angolo aperto.
2. si è bloccato sul bordo del ponte oppure negli angoli.
3. se mostra un colore non più presente sotto le cacche di gabbiano rimaste sul ponte.

Fine della partita

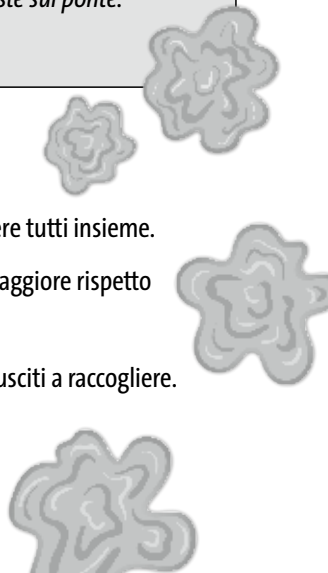
La partita termina quando sul ponte non ci sono più cacche.

Spegnete l'occhio e contate il numero di cacche che siete riusciti a raccogliere tutti insieme.

Avete vinto se il numero totale delle cacche da voi raccolte è uguale o maggiore rispetto al numero di cacche cadute nella cambusa. Il capitano vi ringrazierà!

Avete perso se nella cambusa si trovano più cacche di quelle che siete riusciti a raccogliere.

Perdete immediatamente se il dado cade dentro un angolo aperto.



Gioco 2: Tutti contro tutti! **Per giovani marinai dai 4 anni in su**

Scopo del gioco

Ogni marinaio deve raccogliere il maggior numero possibile di cacche di gabbiano.



Preparazione del gioco

Chiudete **tutti e quattro gli angoli della scatola** con i pezzi di ringhiera.

Voltate le cacche di gabbiano e osservate i colori sul lato inferiore, poi giratele di nuovo (in modo che i colori non si vedano più) e sparpagiatele al centro del ponte. Il dado non serve! Accendete l'occhio e appoggiatele sul ponte. Il giocatore che inizia la partita prende la pinza.

Svolgimento del gioco

Rosso, giallo, blu o verde? Al tuo turno nomina ad alta voce uno dei colori, poi raccogli con la pinza la cacca sotto alla quale pensi di trovarlo.

Se ...

hai trovato il colore da te nominato: puoi prendere la cacca. Ora consegna la pinza al giocatore che si trova alla tua sinistra, tocca a lui giocare.

non hai trovato il colore da te nominato: comunica ad alta voce il colore che vedi e rimetti la cacca al centro del ponte. Ora la pinza e il turno passano al prossimo marinaio che però **non può raccogliere** la stessa cacca precedentemente scelta da te (o comunque dal **giocatore di turno prima di lui**). Questa regola vale anche se giocate in due!

Unica eccezione: se, alla fine della partita, sul ponte resta una sola cacca.

Fine della partita

La partita termina non appena raccolte tutte le cacche sul ponte. Spegnete l'occhio. Vince il marinaio che ha raccolto il maggior numero di cacche. In caso di pareggio ci saranno più vincitori.

Gioco 3: Eye Eye Captain! Per lupi di mare dai 6 anni in su

Scopo del gioco

Ogni lupo di mare deve raccogliere le cacche e osservare con attenzione l'andamento della partita: sono già state raccolte tre cacche dello stesso colore? Vince chi conquista per primo due gettoni-premio.



Preparazione del gioco

Chiudete **tutti e quattro gli angoli della scatola** con i pezzi di ringhiera. Sparpagliate le dodici cacche al centro del ponte. **Mettete il dado** sullo sportello di legno e accendete l'occhio. Tenete pronti i **6 gettoni-premio**. Il giocatore che inizia la partita prende la pinza.

Svolgimento del gioco

Raccogliete le cacche come descritto nel gioco 1. Lo stesso vale per l'utilizzo del dado che stabilisce il colore da ricercare.

Quale colore si vede sul dado?

Al tuo turno, raccogli con la pinza la cacca sotto la quale pensi si nasconda il colore da ricercare. Ora guardalo **solamente tu!**

I colori corrispondono

Mostra il colore agli altri giocatori come prova e conserva la cacca. Consegnala alla pinza al giocatore che si trova alla tua sinistra: ora è il suo turno.

I colori non corrispondono

Rimetti sul ponte la cacca, coperta, **senza** rivelare a nessuno di quale colore si tratta. Il turno passa al giocatore alla tua sinistra che deve prendere le pinze.

Eye Eye Captain-Regole

Chi di voi (non importa se di turno o no) ritiene che siano già state raccolte tre cacche dello stesso colore, deve gridare "Eye Eye Captain!" e spegnere l'occhio. Controllate tutti guardando sotto le cacche rimaste ancora sul ponte.

Il lupo di mare ha indovinato! *Sono già state raccolte tutte e tre le cacche dello stesso colore. Il lupo di mare ha conquistato un gettone-premio.*

Il lupo di mare si è sbagliato! *Non sono state raccolte tutte e tre le cacche dello stesso colore. Il lupo di mare non vince niente. Se giocate in due, il gettone-premio deve essere quindi consegnato all'altro giocatore. Se giocate in tre o in quattro, il gettone-premio va al giocatore che ha raccolto il maggior numero di cacche (ovviamente, escluso il lupo di mare che ha gridato "Eye Eye Captain!" e che si è sbagliato). Se più giocatori hanno raccolto il maggior numero di cacche, allora va consegnato un gettone-premio a ognuno di loro.*

Il round successivo: *in entrambi i casi, i giocatori iniziano immediatamente il round successivo! Rimettete sul ponte l'occhio e le cacche dei gabbiani. Inizia il marinaio che ha gridato "Eye Eye Captain!" e che quindi deve prendere la pinza.*

Fine della partita

La partita termina non appena un giocatore conquista due gettoni-premio. È lui il vincitore. Se più giocatori hanno conquistato due gettoni-premio, ci saranno più vincitori.

Informazioni generali sull' utilizzo dell'occhio

Inserimento delle pile

L'occhio funziona con due batterie da 1,5 V tipo AAA/LR03. L'inserimento delle batterie deve essere eseguito da un adulto. Le istruzioni sono pubblicate all'inizio di questo regolamento, al punto: "Prima di giocare per la prima volta".

Avvertenze

- Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili!
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto!
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle!
- Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie!
- Nell'inserire le batterie fare attenzione alla corretta polarità indicata dai simboli "+" e "-"!
- Rimuovere le batterie quando queste sono scariche o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato!
- Non cortocircuitare i morsetti!
- Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.
- Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti.
- Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.

Istruzioni per la manutenzione

- Per la pulizia della superficie, utilizzare un panno asciutto o leggermente inumidito. Non utilizzare solventi chimici.
- Non esporre il modulo elettronico alla luce diretta del sole o a una qualsiasi altra fonte di calore.
- Evitare infiltrazioni di liquidi all'interno del gioco.
- Non smontare il modulo elettronico di occhio.
- Una volta terminato di giocare, spegnere l'occhio.

Risoluzione dei problemi

Nel caso in cui l'occhio non funzioni in modo appropriato, procedere innanzitutto come segue:

- verificare che l'occhio sia stato acceso correttamente.
- verificare che le pile siano state inserite correttamente.
- inserire pile nuove.
- spegnere l'occhio per qualche secondo.
- se il problema persiste, rimuovere le pile per qualche minuto, quindi riprovare.



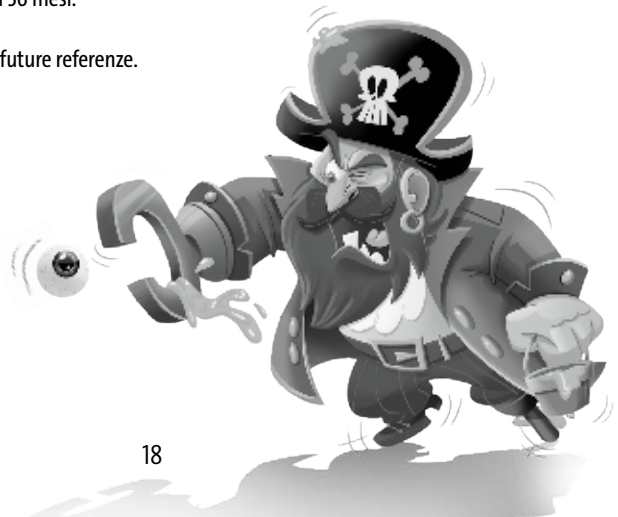
Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo: qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

Avvertenza.

Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.

Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Conservare il manuale d'istruzioni per future referenze.

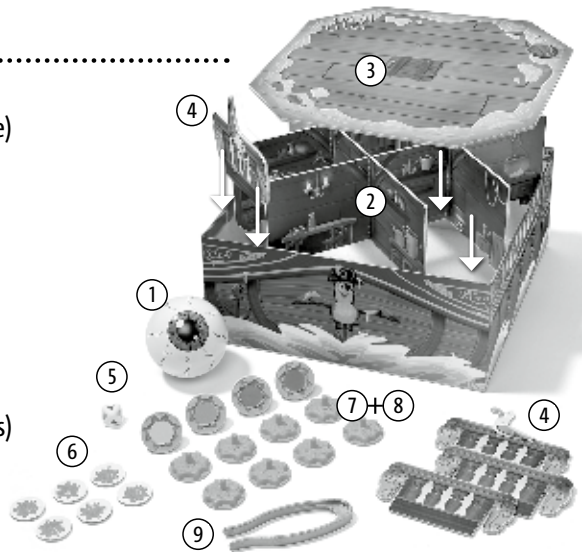




*These crazy birds have left their droppings
all over the place and the captain has lost his glass eye!
It's complete madness on deck. Well, someone's got to keep an eye on it all.
Now look sharp sailors and help the Captain.
Don't lose your cool in all the chaos and start scooping up that poo!*

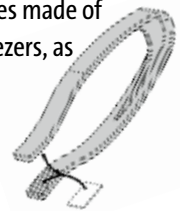
Contents

- ① 1 electronic eye
- ② 1 galley (4 parts that slot in place)
- ③ 1 ship deck
- ④ 4 railings
- ⑤ 1 eight-sided coloured dice
- ⑥ 6 winning tokens (plus 6 spare)
- ⑦ 12 coloured tokens (plus 4 spare)
- ⑧ 12 piles of seagull poo
- ⑨ 1 pair of tweezers plus
4 rubber sponges (plus 2 spares)



The first time you play

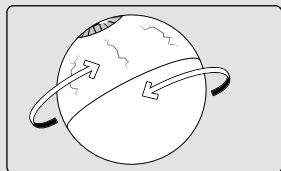
- Take out the contents but put the galley back in the box.
- Remove the cardboard pieces from the die cut sheets.
- Place the ship deck over the galley and slot the 4 railings across the corners of the ship deck.
- Push the coloured tokens into the 12 piles of seagull poo, making sure they are coloured side up and arrange the piles of poo in the middle of the deck.
- Put the coloured dice on the wooden flap in the middle of the ship's deck.
- Attach two of the rectangles made of sponge rubber to the tweezers, as shown in the illustration. Set the tweezers down within easy reach beside the game.
- The six winning tokens are only required for Game 3.



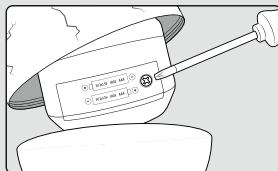
Before starting the game, ask an adult to put the batteries in the eye.

Requires two 1.5 V batteries type AAA/LR03.

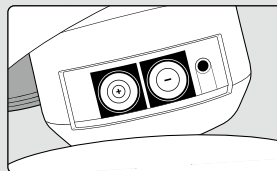
We advise against using rechargeable batteries for this product.



1. Turn the two halves of the eye in opposite directions to open it.



2. Remove the cover of the battery compartment and unscrew.



3. Insert the batteries as shown above.

Screw the cover back onto the battery compartment and join the two halves of the eye together.

NOTE: Be sure to put all the materials back in the box when you have finished playing.

Game 1: For young sailors from 5 years and above

Ohhh, what a fabulous smell! Where's it coming from? There's a delicious pot of soup simmering away in the galley below deck. But on top deck, the piles of seagull poo are slipping and sliding all over the place – and threatening to fall directly into the saucepan below. Fancy some seagull poo to garnish your soup? Yuk!



Aim of the game

Work together to stop the seagull poo from falling into the galley and into the soup!

Set up

Decide how many railings to take away from the corners of the box. The more corners that are removed, the more piles of poo fall down into the galley and the harder the game. We recommend starting by removing one corner.

Play

The youngest player goes first and play continues in a clockwise direction. Take the tweezers, switch on the eye and place it on deck. Off it goes! The eye rolls around pushing the dice and piles of poo around the deck.

1. **The dice** indicates which colour you are trying to find underneath the seagull poo: red, green, blue or yellow
2. **Use the tweezers** to pick up the poo that you think is hiding that colour.
3. **Take a look** and let everyone know the colour that is shown.

If the colours match: Great! Remove that pile of poo and keep it beside the box. You have won a pile for your team. Pass the tweezers over to the player on your left.

If the colours do not match: Put the pile of poo back in the center of the deck and pass the tweezers over to the next player on your left.



4. **If there is only one seagull pile left on deck** and you know what colour it is, you do not have to wait until you get a corresponding colour on the dice.
As a team, name the colour you think it is. Take a look together – if you are right, you win the pile! If you are wrong, put it in an open corner where it falls into the galley.

The dice may change colour during your turn. The colours that are shown while you are holding a pile of poo with the tweezers count. It may be the colour from when you started to pick up the pile and the colour the dice changed to while holding the pile.

You may push the dice into the middle of the game board under the following circumstances:

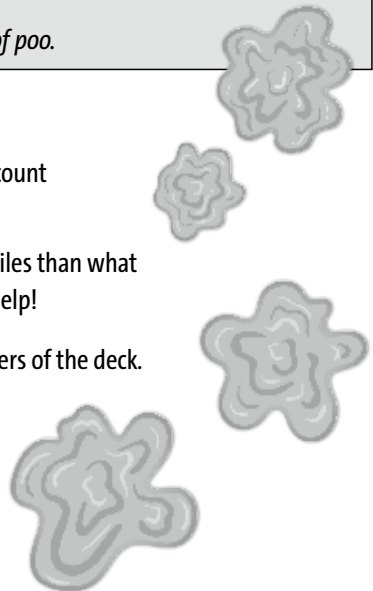
1. *If it threatens to fall into an open corner and into the galley.*
2. *If it is stuck on the edge of the deck or in the corners.*
3. *It displays a colour that is no longer underneath a pile of poo.*

End of the game

When there are no more piles on deck, turn off the eye and count how many piles of seagull poo you have.

You win if you have collected more or the same amount of piles than what have fallen into the galley – the captain is grateful for your help!

You lose immediately if the dice falls through the open corners of the deck.



Game 2: Every man for himself! For young sailors aged 4 years and above

Aim of the game

The sailor to collect the most amount of seagull poo wins!



Set up

Place the railings over the 4 corners of the box. Randomly disperse the seagull poo on deck, but have a quick peek at what colours lie underneath.

Switch on the eye and place it in the centre of the deck. The beginning player takes the tweezers. The dice is not needed for this game.

Play

The youngest sailor goes first. Play continues clockwise.

Red, yellow, blue or green? Shout out which colour you think is on the bottom of the seagull poo and then use the tweezers to check the pile.

Does it match the colour you shouted? Great! Remove that pile of poo and keep it beside you. Pass the tweezers to the next player.

Did you get it wrong? Better luck next time! Call out the colour that was underneath and pass the tweezers to the next player. Place the seagull poo back onto the centre of the deck. The next player is **not** allowed to pick up the pile that was just picked up. This also applies when there are two players.

Exception: If there is only one pile of poo left on deck at the end of the game.

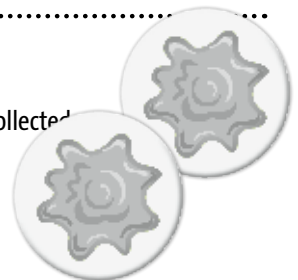
End of the game

Once all piles of poo have been removed from the deck, switch the eye off. The sailor with the most piles of poo wins the game! In the event of a tie, there are several winners.

Game 3: Eye Eye Captain! For sea dogs aged 6 years and above

Aim of the game

Correctly determine if 3 piles of same coloured seagull poo have been collected.
The first sea dog to collect 2 winning tokens is the winner.



Set Up

Place the railings over the 4 corners of the box and randomly distribute all 12 piles of seagull poo on the deck. Place the dice on the wooden flap, switch on the eye and have the 6 winning tokens ready at the side of the box. The starting player takes the tweezers.

Play

Pick up the piles of poo in the same way you did in game 1 – by finding the seagull poo that corresponds with the colour on the dice.

What colour is the dice showing?

Use the tweezers to take up the pile that you think corresponds to the colour on the dice and secretly check the colour.

If the colour matches, show your teammates to confirm. Take the seagull poo and place it beside you. Pass the tweezers to the next player.

If the colour does not match, place the pile back on the deck, but do not show or tell your teammates what colour was underneath. Pass the tweezers to the next player.

Eye Eye Captain-Rule

If at any point you think that three piles of the same colour are no longer in the game, regardless if it is your turn or not, shout “Eye, Eye, Captain!” and switch off the eye. All players must check under the piles left on the deck.

The old sea dog was right! *All 3 coloured piles have been removed. This player is rewarded with a winning token.*

The sea dog got it wrong! *Not all 3 colours have been removed and this player gets nothing. If there are 2 players, the winning token goes to the other player. If there are more than 2 players, the winning token is passed over to the player with most piles of seagull poo. If the players have the same amount of piles, all players receive a winning token.*

Start the next round *by placing the eye and seagull poo back on deck. The winner of the previous round begins and takes the tweezers.*

End of the game

The first person to collect 2 winning tokens wins the game! In event of a tie, there are several winners.

Information about the use of the Captain's Eye

The eye operates on two batteries, type AAA/LR03. The batteries must be inserted and replaced by an adult. Please find the corresponding instruction under the point "The first time you play / Before starting the game".

Safety instructions

- Non-rechargeable batteries must not be recharged!
- Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed!
- Insert the batteries in the correct "+" and "-" positions.
- Remove the batteries when they are empty or if the unit is not going to be used for a long period of time.
- The supply terminals must not be short-circuited.
- We recommend the use of alkaline batteries.
- Only use batteries of the same or similar type.
- Always replace all the batteries at the same time, not just singly.

Care Instructions

- Clean the surface with a soft, dry or slightly damp cloth. Do not use any cleaning agents.
- Do not place the eye in direct sunlight or near any heat source.
- Be sure that the eye does not get wet.
- Never attempt to disassemble the eye.
- Switch off the eye after the game.

Trouble Shooting

Should the eye not function properly, please try the following:

- Check whether the eye is turned on.
- Check whether the batteries are inserted correctly.
- Insert fresh batteries.
- Turn off the eye for a few seconds.
- Remove the batteries for a few minutes and try again.



Dispose of any items marked with this symbol as follows:

Do not put any of the game's electronic components in your household waste, but take them to the appropriate collection point at your local waste disposal site. Please contact your council for further details.

Warning.

Not suitable for children under 36 months.

Small parts. Choking hazard.

Please retain these instructions as they contain important information.



Ravensburger® spel nr. 21 470 9

Auteur: Helmut Punke

Redactie: Stefanie Fimpel

Design: DE Ravensburger, Peter Becker

KniffDesign (spelregels)

Foto: Becker Studios

Illustratie: Gus Bats

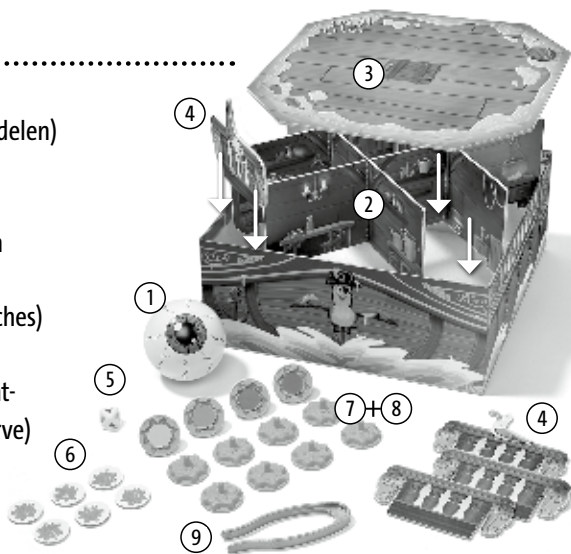
Meeuwenpoep aan dek!

Die vreemde vogels hebben overal hun hoopjes laten vallen. En oei, nu heeft de kapitein ook nog zijn glazen oog verloren. Alles rolt over het dek.

Als je maar niets 'uit het oog' verliest! Snel naar de tang matrozen, help de kapitein! Behoud bij deze warboel het overzicht en ruim de hoopjes uit de weg.

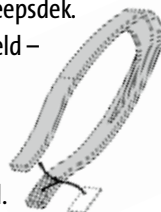
Inhoud

- ① 1 elektronisch oog
- ② 1 kombuis (bestaand uit 4 onderdelen)
- ③ 1 scheepsdek
- ④ 4 reling-delen
- ⑤ 1 achtzijdige kleurendobbelsteen
- ⑥ 6 winstfiches (+ 6 reserve fiches)
- ⑦ 12 gekleurde fiches (+ 4 reserve fiches)
- ⑧ 12 meeuwenhoopjes
- ⑨ 1 tang en 4 schuimrubberen rechthoeken (twee daarvan als reserve)



Voor het eerste spel

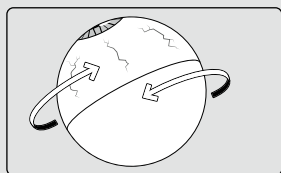
- Haal het materiaal uit de doos.
- Zet de kombuis terug in de doos!
- Haal de onderdelen uit het karton.
- Zet de vier reling-delen over de open hoeken van het scheepsdek.
- Druk de 12 gekleurde fiches zo van onderaf in de meeuwenhoopjes, dat de gekleurde zijde zichtbaar is.
- Verdeel de meeuwenhoopjes over het midden van het dek.
- Leg de kleurendobbelsteen op het houten luik in het midden van het scheepsdek.
- Beplak de tang – zoals afgebeeld – met twee van de bijgevoegde schuimrubberen rechthoekjes. Zet het spel in het midden en leg de tang klaar naast het spel.
- De zes winstfiches zijn alleen nodig voor spel 3.



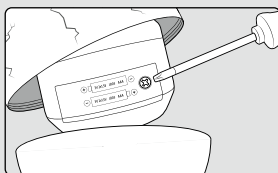
Voor het spel moeten door een volwassene batterijen in het oog worden gedaan.

Er zijn twee 1,5 V batterijen van het type AAA/LR03 nodig.

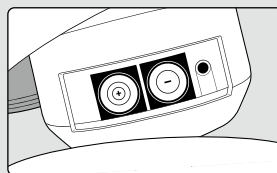
Wij raden aan om voor dit product geen oplaadbare batterijen te gebruiken.



Open het oog, door de beide helften in tegengestelde richting open te draaien.



Schroef het batterijvak open. Verwijder de deksel van het batterijvak.



Leg de batterijen zoals boven afgebeeld in het batterijvak.

Schroef de deksel van het batterijvak weer vast en draai beide helften van het oog weer vast.

Tip: leg het spelmateriaal na het spelen weer terug in de doos!

Spel 1: Teamspel! Voor matrozen vanaf 5 jaar

Hmmm, wat ruikt het hier lekker! Waar komt die lucht dan vandaan?

Onder het dek wordt in de kombuis een lekkere soep gekookt. Maar boven glijden de hoopjes heen en weer, worden verschoven en dreigen naar beneden in de pannen te vallen. Meeuwenpoep als ingrediënt voor de soep? Jakkie!!



Doel van het spel:

Samen willen jullie meer meeuwenhoopjes vangen dan er in de kombuis vallen.

Spelvoorbereiding:

Beslis of jullie één, twee of meer reling-delen uit de dooshoeken pakken. Door de open hoeken kunnen de hoopjes in de kombuis vallen. Hoe meer hoeken open zijn, des te moeilijker wordt het spel. Wij raden aan om eerst met één open hoek te spelen.

Spelverloop:

Er wordt gespeeld met de klok mee. De jongste speler mag beginnen. Hij pakt de tang, schakelt het oog in en legt het op het dek.

En daar begint het al! Het oog rolt heen en weer en verschuift de hoopjes en ook de dobbelsteen.

1. De dobbelsteen geeft aan welke kleur onder de hoopjes gezocht wordt: rood, groen, blauw of geel?

2. Met de tang pakt de speler het meeuwenhoopje, waarvan hij denkt dat de gezochte kleur aan de onderkant zit.

3. Nu kijkt hij onder het hoopje en deelt de andere spelers **hardop** mee, welke kleur hij ziet.

De kleuren komen overeen: De speler heeft het hoopje voor het team gewonnen. Hij legt het naast de doos. De tang geeft hij aan de speler die links van hem zit, die nu aan de beurt is.

De kleuren komen niet overeen: De speler legt het hoopje terug **in het midden** van het dek. De tang geeft hij aan de speler die links van hem zit, die nu aan de beurt is.

4. Nog maar één hoopje op het dek en jullie weten precies welke kleur het heeft? Jullie hoeven niet te wachten tot de dobbelsteen op de juiste kleur draait. Noem samen de kleur waarvan jullie denken dat die eronder zit. Controleer het dan. Hebben jullie gelijk, dan winnen jullie het hoopje meteen. Als jullie je echter vergissen, dan hebben jullie het verloren. Gooi het door een open hoek in de kombuis.

Verandert de kleuraanduiding tijdens een beurt?

Het oog stoot steeds weer tegen de dobbelsteen en verandert de kleur. Voor de speler geldt: zolang hij het hoopje met de tang vasthoudt, geldt de kleur die bovenop ligt! Dat kan de kleur zijn, die aan het begin van zijn beurt bovenop lag of de kleur waarop de dobbelsteen zich inmiddels heeft gedraaid.

Jullie mogen de dobbelsteen naar het midden van het speelveld schuiven, wanneer ...

- 1. hij in een open hoek dreigt te vallen.*
- 2. hij aan de rand van het dek of in één van de hoeken vastzit.*
- 3. hij een kleur aangeeft, die helemaal niet meer onder de meeuwenhoopjes aan dek voorkomt.*

Einde van het spel:

Er wordt gespeeld tot er geen hoopjes meer aan dek zijn. Schakel het oog uit en bekijk, hoeveel hoopjes jullie samen verzameld hebben.

Jullie hebben gewonnen, als jullie als team evenveel of meer hoopjes verzameld hebben dan er in de kombuis zijn gevallen.

Jullie hebben verloren, wanneer er meer hoopjes in de kombuis liggen dan jullie hebben verzameld.

Jullie hebben direct verloren, wanneer de dobbelsteen in één van de open hoeken valt.

Spel 2: Ieder voor zich! Voor jonge matrozen vanaf 4 jaar

Doel van het spel:

Iedere matroos verzamelt meeuwenhoopjes voor zichzelf.



Spelopbouw:

Alle vier de hoeken van de doos worden gesloten met de reling-delen.

Bekijk de kleuren van de meeuwenhoopjes aan de onderkant. Dan worden ze verdekt in het midden van het dek verdeeld. **De dobbelsteen wordt niet gebruikt!** Schakel het oog in en leg het op het dek. De startspeler krijgt de tang.

Spelverloop:

Rood, geel, blauw of groen? De matroos die aan de beurt is noemt hardop één van deze kleuren en pakt met de tang het hoopje waarvan hij denkt, dat deze kleur eronder zit. Hij kijkt het na:

Het is de genoemde kleur: de speler mag het hoopje pakken. Hij geeft de tang aan de speler links van hem die nu aan de beurt is.

Het is niet de genoemde kleur: de speler noemt hardop de kleur die hij ziet en legt het hoopje terug in het midden van het dek. De volgende matroos is dan aan de beurt en krijgt de tang. Hij mag echter **niet** het hoopje pakken dat **de vorige speler** heeft opgepakt. Dat geldt ook in het spel met z'n tweeën!

Uitzondering: als er aan het einde van het spel nog maar één hoopje op het dek ligt.

Einde van het spel

Zodra alle hoopjes van het dek zijn opgepakt, is het spel afgelopen. Schakel het oog uit. De matroos met de meeste hoopjes wint. Bij een gelijke stand zijn er meer winnaars.

Spel 3: Ai ai kapitein! Voor zeerobben vanaf 6 jaar

Doel van het spel:

Iedere zeerob verzamelt voor zichzelf en let goed op of er al drie hoopjes van dezelfde kleur verzameld en dus uit het spel zijn. Wie als eerste twee winstfiches heeft, wint het spel.



Spelvoorbereiding:

Alle vier de dooshoeken worden gesloten met de reling-delen. Alle twaalf meeuwenhoopjes worden over het midden van het dek verdeeld. **Leg de dobbelsteen** op het houten luik en schakel het oog in. Leg de **6 winstfiches** klaar. De startspeler krijgt de tang.

Spelverloop:

De hoopjes worden opgepakt zoals in spel 1 beschreven. Hetzelfde geldt voor het gebruik van de dobbelsteen die aangeeft welke kleur moet worden gezocht.

Welke kleur geeft de dobbelsteen aan?

De speler die aan de beurt is pakt met de tang het hoopje waarvan hij denkt dat de gezochte kleur aan de onderkant zit. Vervolgens controleert **alleen hij** de kleur!

De kleuren komen overeen:

De speler laat de kleur van het hoopje aan de andere spelers zien als bewijs en mag het houden. Hij geeft de tang aan de speler links van hem die nu aan de beurt is.

De kleuren komen niet overeen:

De speler legt het hoopje weer terug, zonder de kleur te verraden. De linker speler is aan de beurt en krijgt de tang.

Regels Eye Eye Captain

Denkt één van de meespelende zeerobben (of hij nu aan de beurt is of niet), dat drie hoopjes van dezelfde kleur uit het spel zijn, dan roept hij "ai ai kapitein!". Hij schakelt het oog uit. Ter controle kijken nu alle spelers onder de hoopjes die nu nog op het dek liggen.

De zeerob heeft gelijk!

Alle drie de hoopjes van een kleur zijn uit het spel. De speler wordt beloond met een winstfiche.

De zeerob heeft zich vergist! *Niet alle drie de hoopjes van een kleur zijn uit het spel. De speler staat met lege handen. Bij het spel met twee spelers krijgt de andere speler dan het winstfiche. Spelen jullie met z'n drieën of vieren, dan krijgt de speler die de meeste meeuwenhoopjes heeft verzameld, het winstfiche. De zeerob die "ai, ai kapitein!" heeft geroepen en zich vergist heeft, krijgt nooit het winstfiche. Hebben meerdere spelers de meeste hoopjes voor zich liggen, dan krijgen ze allemaal een winstfiche.*

De volgende ronde: *In beide gevallen beginnen de spelers direct een nieuwe ronde! Het oog en alle meeuwenhoopjes gaan terug op het dek. De zeerob die "ai ai kapitein!" heeft geroepen, is de startspeler van de nieuwe ronde en pakt de tang.*

Einde van het spel:

Zodra één of meer spelers twee winstfiches veilig hebben gesteld, eindigt het spel. Deze speler wint, resp. deze spelers winnen.

Algemene informatie voor onderhoud en gebruik van het oog

Gebruik van batterijen

Het oog werkt op twee 1,5V batterijen van het type AAA-LR03. Het verwisselen van de batterijen moet door een volwassene worden gedaan. Een handleiding hiervoor is te vinden aan het begin van de spelregels onder het punt "Voor het eerste spel".

Veiligheidsaanwijzingen

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Opladbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen!
- Opladbare batterijen moeten uit het speelgoed worden genomen voordat ze opgeladen worden!
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd!
- Batterijen overeenkomstig de pooltekens "+" en "-" in het batterijvak plaatsen!
- Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen!
- De aansluitpolen niet kortsluiten!
- Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit slechts enkele.

Onderhouds- en gebruiksaanwijzingen

- Het oppervlak met een droge of licht vochtige doek afnemen. Geen chemische oplosmiddelen gebruiken.
- Het oog niet aan direct zonlicht of een andere hittebron blootstellen.
- Zorg ervoor dat er geen vocht in het oog kan dringen.
- Het oog mag niet uit elkaar gehaald worden.
- Schakel het oog na het spel uit.

Eerste hulp bij problemen

Wanneer het oog niet functioneert zoals verwacht, probeer dan s.v.p. het volgende:

- Controleer of het oog is ingeschakeld. Zo niet, schakel het dan in.
- Controleer of de batterijen goed zijn ingelegd.
- Doe er nieuwe batterijen in.
- Schakel het oog enkele seconden uit.
- Indien de problemen dan nog niet zijn opgelost, verwijder de batterijen enkele minuten en probeer het opnieuw.



Producten die dit symbool dragen moeten op de volgende wijze verwijderd worden: De elektrische onderdelen van dit spel mogen niet bij het huisvuil gedaan worden maar moeten worden afgegeven bij een verzamelpunt voor elektrische apparaten. Vraag hier desnoods naar bij de gemeente waar u woont.

Waarschuwing.

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Handleiding a.u.b. bewaren!



E

Un trepidante juego de acción para 2 – 4 marineros a partir de 4 años

Juegos Ravensburger® n.º 21 470 9

Autor: Helmut Punke

Redacción: Stefanie Fimpel

Diseño: DE Ravensburger, Peter Becker

KniffDesign (instrucciones)

Foto: Becker Studios

Ilustraciones: Gus Bats

¡Cacas de gaviota en la cubierta!

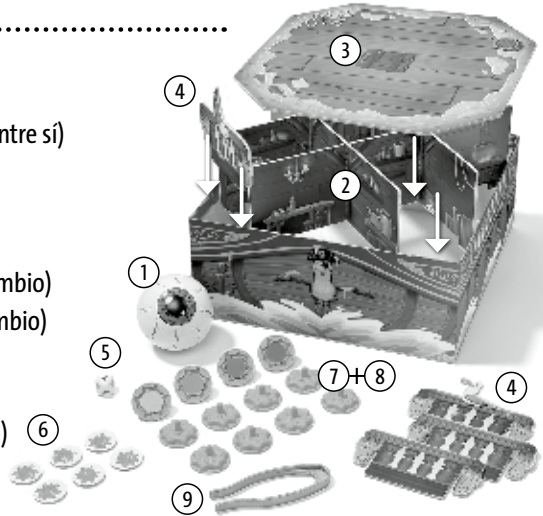
Las gaviotas traviesas han llenado el barco de cacas. Y, para colmo, el capitán también ha perdido su ojo de cristal: ¡mirad cómo rueda de aquí para allá por toda la cubierta!

Al parecer, hoy todo sale mal ... Marineros, ¡coged las pinzas y ayudad al capitán!

¡Mantened el control en medio de este caos y limpiad las cacas de la cubierta!

Contenido

- ① 1 ojo electrónico
- ② 1 cocina de barco
(compuesta por 4 piezas para unir entre sí)
- ③ 1 cubierta de barco
- ④ 4 piezas de barandilla
- ⑤ 1 dado de colores de ocho caras
- ⑥ 6 fichas de victoria (+ 6 fichas de recambio)
- ⑦ 12 fichas de colores (+ 4 fichas de recambio)
- ⑧ 12 cacas de gaviota
- ⑨ 1 par de pinzas y 4 rectangulitos de goma EVA (dos de ellos de recambio)



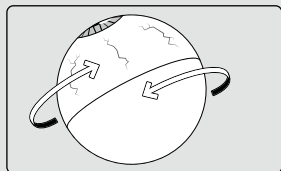
Antes de jugar por primera vez

- Sacad el material de la caja.
- ¡Meted de nuevo la cocina dentro de la caja!
- Separad las piezas de cartón de las planchas troqueladas.
- Colocad la cubierta sobre la cocina.
- Encajad las cuatro piezas de barandilla en las esquinas abiertas de la cubierta.
- Introducid las 12 fichas de colores en la parte inferior de las cacas presionando ligeramente de tal forma que quede visible el lado coloreado de la ficha. Distribuid las cacas de gaviota por el centro de la cubierta.
- Dejad el dado de colores sobre la trampilla de madera que hay en el centro de la cubierta.
- Pegadle a la pinza dos rectangulitos de goma EVA (ver imagen) y después dejadla al lado del juego (debéis situarlo en el centro al alcance de todos los jugadores).
- Las seis fichas de victoria sólo se utilizan para el juego 3.

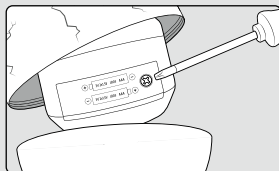
Antes de empezar a jugar, pedidle a un adulto que le ponga las pilas al ojo.

Se necesitan dos pilas de 1,5 V de tipo AAA/LR03.

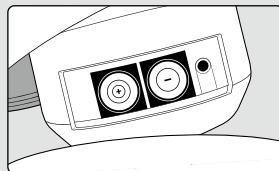
Para este producto, recomendamos no utilizar pilas recargables.



Abrir el ojo girando las dos mitades del ojo en dirección contraria.



Desatornillar el compartimento de las pilas y quitar la tapa del compartimento.



Introducir las pilas en el compartimento como se muestra arriba.

Cerrar el compartimento atornillándolo de nuevo y juntar las dos mitades del ojo girándolas.

ATENCIÓN: ¡Una vez que terminéis de jugar, volved a guardar todo el material dentro de la caja!

Juego 1: Juego en equipo para marineros a partir de 5 años

¡Mmmm, cómo huele! Viene de abajo, de la cocina: ¡el cocinero está preparando una sopa riquísima! Sin embargo, en la cubierta, las cacas de gaviota no paran de moverse de aquí para allá... ¡y podrían caer directamente adentro de la cacerola! ¡Qué asco: podrían echar a perder la sopa!

Objetivo del juego

Sois un equipo y, para ganar, el número de cacas que recojáis debe ser mayor al de las que caigan a la cocina.



Preparación del juego

Decidid si queréis quitar una, dos o más piezas de barandilla de las esquinas de la caja. Cuando las esquinas están abiertas, las cacas de gaviota pueden caerse por ellas y acabar en la cocina, así que cuantas más esquinas dejéis abiertas, más difícil será la partida. Os recomendamos que en las primeras partidas juguéis con una esquina abierta.

Desarrollo del juego

Se juega en sentido horario. Empieza el jugador más joven, que debe coger las pinzas, encender el ojo y colocarlo sobre la cubierta.

¡Empieza la partida! Al rodar, el ojo mueve las cacas y también el dado.

1. **El dado indica** qué color tenéis que buscar bajo las cacas: ¿rojo, verde, azul o amarillo?
2. En tu turno, debes recoger **con las pinzas** la caca de gaviota bajo la que tú crees que se encuentra el color buscado.
3. Después de recoger la caca, dale la vuelta y anuncia **en voz alta** su color.

Los colores coinciden:

Has ganado la caca para el equipo. Déjala cerca de la caja, luego pásale las pinzas al jugador de tu izquierda: ahora es su turno.

Los colores no coinciden:

Vuelve a dejar la caca **en el centro** de la cubierta. Pásale las pinzas al jugador de tu izquierda. Ahora es su turno.



4. **¿Sólo queda una caca en la cubierta** y sabéis exactamente qué color tiene? No necesitáis esperar a que el dado cambie al color correspondiente. Decid juntos el color que creéis que hay bajo la caca y después comprobadlo. Si lo habéis adivinado, podéis quedárosla. En cambio, si os habéis equivocado, tenéis que dejarla caer a la cocina por una de las esquinas abiertas.

¿El dado ha cambiado de color durante tu turno?

El ojo no para de chocar contra el dado haciéndolo girar, por eso, puede que cambie de color. Hasta que no consigas recoger la caca con las pinzas, el color que debes buscar es el que muestre el dado sobre la marcha: ¡podría ser el mismo color establecido al principio de tu turno u otro nuevo que haya salido mientras tanto!

Podéis mover el dado al centro de la cubierta, si...

1. *está a punto de caerse por una de las esquinas abiertas.*
2. *se ha quedado atascado en el borde de la cubierta o en la esquinas.*
3. *indica un color que ya no está presente debajo de las cacas que quedan encima de la cubierta.*

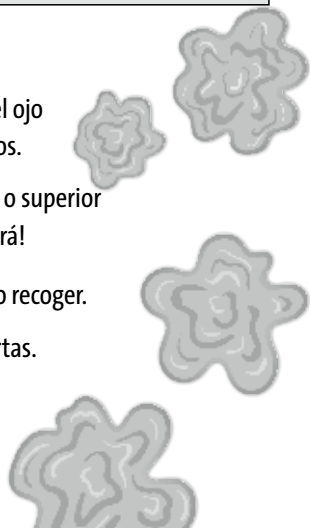
Fin de la partida:

La partida termina cuando ya no quedan cacas en la cubierta. Apagad el ojo y contad el número de cacas que habéis conseguido recoger todos juntos.

Habéis ganado si el número total de cacas que habéis recogido es igual o superior al número de cacas que han caído a la cocina. ¡El capitán os lo agradecerá!

Habéis perdido si en la cocina hay más cacas que las que habéis logrado recoger.

Perdéis inmediatamente si el dado se cae por una de las esquinas abiertas.



Juego 2: ¡Todos contra todos! Para jóvenes marineros a partir de 4 años



Objetivo del juego

Cada marinero debe recoger el mayor número posible de cacas de gaviota.

Preparación del juego

Cerrad **las cuatro esquinas de la caja** con las piezas de barandilla. Dadles la vuelta a las cacas de gaviota y observad los colores que llevan en el lado inferior, después giradlas de nuevo (de forma que ya no queden visibles los colores) y distribuidlas por el centro de la cubierta. **¡El dado no se utiliza!** Encended el ojo y ponedlo sobre la cubierta. El jugador que empiece la partida coge las pinzas.

Desarrollo del juego

¿Rojo, amarillo, azul o verde? En tu turno, di en voz alta uno de los colores, después recoge con la pinza la caca bajo la que crees que lo vas a encontrar. Si ...

has encontrado el color que habías dicho: puedes coger la caca. Luego pásale las pinzas al jugador de tu izquierda. Le toca jugar a él.

no has encontrado el color que habías dicho: di en voz alta el color que has encontrado y vuelve a dejar la caca en el centro de la cubierta. Después pasa las pinzas y el turno al próximo marinero, que no podrá recoger la misma caca que tú (es decir, el jugador anterior a él) acababas de escoger. ¡Esta regla también se aplica en partidas de dos jugadores!

Única excepción: Cuando al final de la partida sólo queda una caca en la cubierta.

Fin de la partida

La partida termina en cuanto todas las cacas de la cubierta hayan sido recogidas. Apagad el ojo. Gana el marinero que haya recogido el mayor número de cacas. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Juego 3: Eye Eye Captain! Para lobos de mar a partir de 6 años

Objetivo del juego:

Cada lobo de mar debe recoger cacas y observar atentamente el desarrollo de la partida: ¿ya se han recogido las tres cacas de un mismo color? Gana el primero que gane dos fichas de victoria.



Preparación del juego:

Cerrad **las cuatro esquinas de la caja** con las piezas de barandilla. Distribuid las doce cacas en el centro de la cubierta. **Colocad el dado** sobre la trampilla de madera y encended el ojo. Tened preparadas las **6 fichas de victoria**. El jugador que empieza la partida coge las pinzas.

Desarrollo del juego:

Recoged las cacas como se describe en el juego 1. Se aplican las mismas reglas para el uso del dado, que establece el color que debéis buscar.

¿Qué color muestra el dado?

En tu turno, recoge con la pinza la caca bajo la que crees que se esconde el color buscado. ¡Luego mira el color solamente tú!

Los colores coinciden:

Muestra el color a los demás jugadores como prueba y quedate la caca. Pásale la pinza al jugador de tu izquierda: ahora es su turno.

Los colores no coinciden:

Vuelve a dejar la caca en la cubierta, tapada, sin revelar a nadie qué color tenía. El turno pasa al jugador de tu izquierda, que debe coger las pinzas.

Regla «Eye Eye Captain!»

Cuando algún lobo de mar (sin importar si es su turno o no) cree que se han recogido tres cacas del mismo color, éste debe gritar «Eye Eye Captain!» y apagar el ojo. Después entre todos debéis comprobar la parte inferior de las cacas que aún están sobre la cubierta.

¡El lobo de mar tiene razón! *Ya se han recogido las tres cacas de un mismo color. El lobo de mar es recompensado con una ficha de victoria.*

¡El lobo de mar se ha equivocado! *No se han recogido aún todas las cacas del mismo color. El lobo de mar no gana nada. En partidas de 2 jugadores, es el otro jugador el que recibe la ficha de victoria. Si sois 3 o 4 jugadores, la ficha de victoria se la lleva el jugador que haya recogido el mayor número de cacas, excluyendo al lobo de mar que ha gritado «¡Eye Eye Captain!» y se ha equivocado. Si varios jugadores han recogido el mayor número de cacas, cada uno de ellos recibe una ficha de victoria.*

En la siguiente ronda: *¡En ambos casos, los jugadores deben empezar inmediatamente la siguiente ronda! Volved a colocar el ojo y todas las cacas de gaviota sobre la cubierta. El lobo de mar que había gritado «¡Eye Eye Captain!» es el jugador inicial de la nueva ronda, por lo que coge las pinzas.*

Fin de la partida:

En cuanto un jugador consiga dos fichas de victoria, la partida termina. Ese jugador gana la partida. Si varios jugadores han conseguido dos fichas de victoria, hay varios ganadores.

Información general sobre el mantenimiento y la utilización del ojo electrónico

Utilización de las pilas

El ojo funciona con dos pilas de 1,5 V de tipo AAA/LR03. El cambio de las pilas debe ser efectuado por un adulto. Las instrucciones para cambiarlas se encuentran al principio de este manual, en el apartado «Antes de jugar por primera vez».

Indicaciones de seguridad

- ¡Las pilas no-recargables no se deberán volver a cargar!
- ¡Las pilas recargables se deberán cargar bajo vigilancia de una persona adulta!
- ¡Las pilas recargables se deberán retirar del juguete antes de cargarlas!
- ¡No se deberán mezclar tipos de pilas diferentes o pilas nuevas junto con pilas usadas!
- ¡Insertar las pilas en la posición correcta del polo «+» y «-»!
- ¡Si las pilas están vacías o si el juguete no se va a usar por un largo periodo de tiempo, se deberán retirar las pilas!
- ¡Los bornes de conexión no se deberán poner en cortocircuito!
- Recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Utilizar sólo pilas del tipo recomendado o de un tipo equivalente.
- Sustituir siempre todas las pilas al mismo tiempo, no hacerlo por separado.

Indicaciones de mantenimiento y utilización

- Limpiar la superficie con un trapo seco o ligeramente humedecido. No utilizar disolventes químicos.
- No exponer el ojo electrónico a la luz directa del sol o a otras fuentes de calor.
- Evitar que penetren líquidos en el ojo electrónico.
- No desmontar el ojo electrónico.
- Después de jugar, apagar el ojo electrónico.

Solución de problemas

En caso de que el ojo electrónico no funcione tal como se espera, probar con las siguientes medidas:

- Comprobar si el ojo está encendido. Si no lo está, encenderlo.
- Comprobar si las pilas se han instalado correctamente.
- Instalar pilas nuevas.
- Apagar el ojo durante algunos segundos.
- En caso de que los problemas persistan, quitarle las pilas durante algunos minutos y luego probar de nuevo.



Productos señalados con este símbolo se deben eliminar de la manera siguiente: No tire los elementos eléctricos del juego a la basura sino déjelos en un punto de recogida especial para electrodomésticos usados. Infórmese en su ayuntamiento sobre la eliminación adecuada.

Advertencia:

No conviene para niños menores de 36 meses.
Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
Conservar estas instrucciones.

Kindly contributed by Asaf Gon,
Valeriya Gluzman and Ron Oliver.

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



237737

Ravensburger