



Ravensburger® spel nr. 22 317 6

Licentie: Big Ideas

Illustratie: Graham Howells

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Foto: Christof Herdt, Becker Studios

Redactie: Stefanie Fimpel

Een fladderig verzamelspel voor 2 tot 4 dappere edelsteenjagers van 4 tot 99 jaar

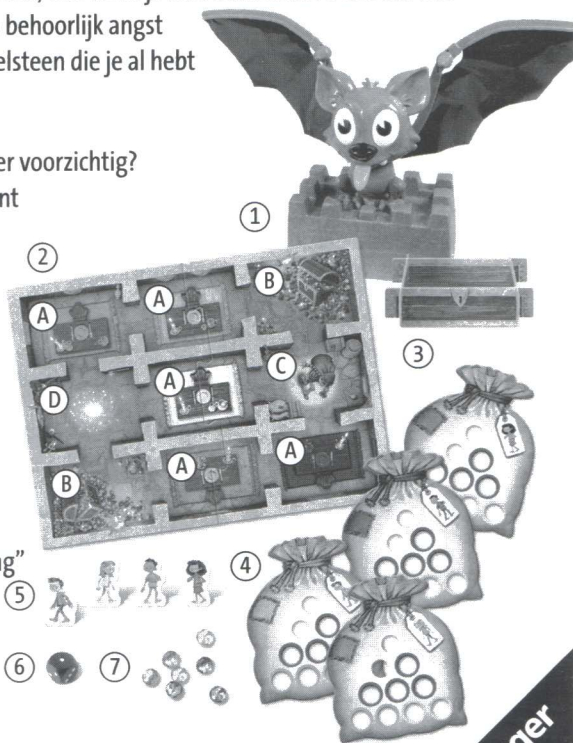
Flo springt naar boven en fladdert wild met z'n vleugels! Wat is er toch aan de hand met die humeurige vleermuis?

Flo Fladdermuis heeft honger en wil gevoerd worden. **1, 2 of 3 keer** – jullie bepalen hoe vaak je op Flo's tong wil drukken! Stel je hem tevreden, dan word je met edelstenen beloond. Wie hem echter te veel eten geeft, wordt door Flo behoorlijk angst aangejaagd! Bovendien moeten jullie een edelsteen die je al hebt verzameld, weer afgeven.

Voeren of niet? Zijn jullie moedig of toch liever voorzichtig?
Wie Flo's eetlust het beste kan inschatten, wint

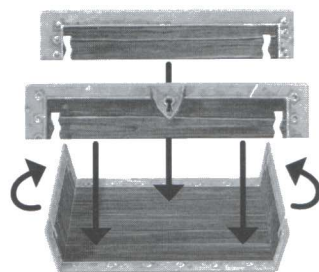
Inhoud

- ① 1 apparaat (Flo Fladdermuis en toren)
- ② 1 speelbord met de volgende kamers:
 - Ⓐ eetkamer
 - Ⓑ schatkamer
 - Ⓒ kamer met de dief
 - Ⓓ kamer met de "magische werveling"
- ③ 1 schatkist
- ④ 4 zakjes
- ⑤ 4 speelfiguren en 4 kunststof voetjes
- ⑥ 1 dobbelsteen
- ⑦ 50 edelstenen (van ieder 10 in de kleuren rood, blauw, geel, groen en wit)



Voor het eerste spel

- Haal Flo Fladdermuis voorzichtig uit het karton.
- Druk Flo Fladdermuis naar beneden, tot hij vastzit. Vouw en hang zijn vleugels eraan, zoals beschreven bij het spel voor beginners bij het punt "Flo kalmeren".
- Nodig zijn 3 batterijen van het type AA/LR6 1,5 Volt. Laat een volwassene de batterijen erin doen.
- Haal alle onderdelen uit het karton.
- Zet de speelfiguren in de 4 kunststof voetjes.
- Klap de schatkist aan de beide korte zijden omhoog en steek de zijwanden zoals afgebeeld vanaf boven in de daarvoor voorziene sleuven.



Spel voor beginners, voor jongere kinderen

Vorbereiding

- Zet **Flo Fladdermuis** in het midden op tafel. Om er goed bij te kunnen, kunnen jullie er het beste in een halve cirkel omheen zitten.
- Iedere speler pakt een gekleurd **zakje**. De kant **zonder** gekleurde rand ligt naar boven.
- Doe de **edelstenen** in de **schatkist**.
- Niet nodig zijn: het speelbord, de speelfiguren en de dobbelsteen.

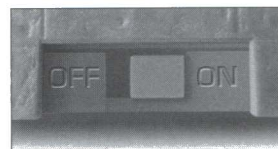


Doel van het spel

Is als eerste je zak met 10 edelstenen (maakt niet uit welke kleur) te vullen.

En het gaat beginnen

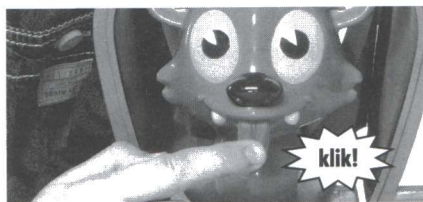
Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee, de jongste speler mag beginnen. Zet de schakelaar, die aan de achterkant van de toren zit, op ON.



Flo Fladdermuis voeren:

Wie aan de beurt is beslist en kondigt aan hoe vaak hij Flo Fladdermuis wil voeren: **1, 2 of 3 keer?**

Je voert Flo door zijn tong met je vinger naar beneden te drukken, tot je een zachte "klik" hoort.

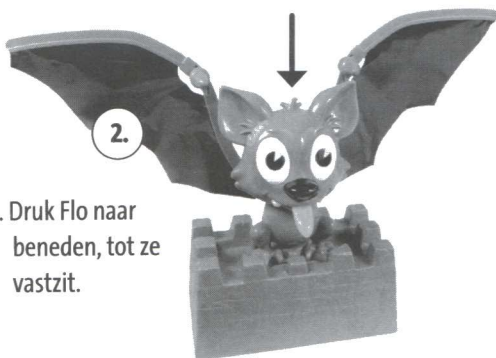


- **Flo blijft rustig:** als dank voor het voeren belooft Flo je met edelstenen. Zo vaak als je gevoerd hebt, zo veel edelstenen mag je uit Flo's schatkist pakken en in de gaten van je zakje leggen.
- **Flo fladdert wild:** leg **één** van je verzamelde edelstenen terug in Flo's schatkist. Heb je er nog geen een in je zakje? Geluk gehad! Nu moet je Flo weer kalmeren. Dan is je beurt ten einde.

Flo kalmeren:

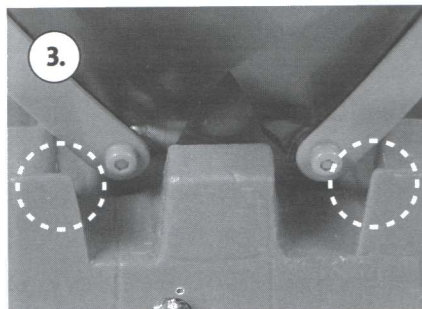
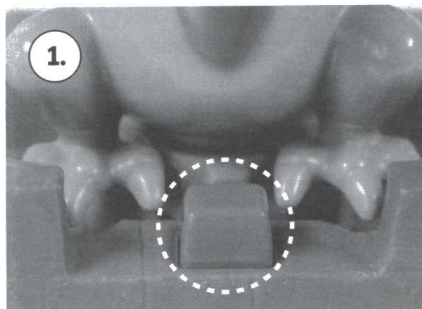
Let goed op de volgorde van de acties!

1. Druk op de knop (middelste kanteel) onder Flo's tong. Ze houdt op met fladderen.



2. Druk Flo naar beneden, tot ze vastzit.

3. Vouw Flo's vleugels en hang de punten van de vleugels zoals afgebeeld achter de verlengstukken van de kantelen.



Einde van het spel

Wie als eerste zijn zakje met 10 edelstenen heeft gevuld, wint.

Let op: vergeet niet Flo Fladdermuis na het spel uit te schakelen (schakelaar op OFF).



Het voerspel voor EDELSTEENVERZAMELAARS DIE GEEN ANGST KENNEN

Vorbereiding

- Zet **Flo Fladdermuis** zo in het midden op tafel, dat alle spelers er goed bij kunnen.
- Leg het in elkaar gezette **speelbord** vóór Flo Fladdermuis.
- Iedere speler pakt een **speelfiguur** en het **zakje** waar dezelfde speelfiguur op staat. De kant **met** de gekleurde rand ligt boven.
- Doe de **edelstenen** in de **schatkist**.
- Leg de **dobbelsteen** klaar.



Doel van het spel

Als eerste je zak met twee edelstenen van iedere kleur te vullen.



En het gaat beginnen

In het begin zetten jullie je speelfiguur in **één** van de beide schatkamers. Er wordt met de klok mee gespeeld. Wie als laatste een vleermuis heeft gezien, mag beginnen. Zet de schakelaar (achterkant van de toren) op ON.

1. Wie aan de beurt is, **gooit en zet** overeenkomstig het aantal gegooide ogen één, twee of drie kamers verder. Je mag je speelfiguur alleen door open doorgangen zetten, niet door dichte muren. Je mag niet in één beurt voor- en achteruitzetten. Er mogen meerdere speelfiguren in één kamer staan.
2. Afhankelijk van naar welke kamer je zet, vindt één van de volgende acties plaats. Daarna is je beurt ten einde.

Het kasteel heeft de volgende kamers:

Eetkamer in de kleuren rood, blauw, geel, groen en wit:

Je **moet** Flo Fladdermuis voeren. Je voert Flo, door zijn tong met je vinger naar beneden te drukken tot je een zachte 'klik' hoort. Beslis en zeg hoe vaak je dat wil doen: **1, 2 of 3 keer**? De kleur van de kamer bepaalt de kleur van de edelsteen die je als beloning voor het voeren krijgt.



- **Flo blijft rustig:** als dank voor het voeren belooft Flo je met edelstenen. Zo vaak je gevoerd hebt, zo veel edelstenen mag je uit Flo's schatkist pakken en in de gaten van je zak leggen die dezelfde kleur rand hebben.

Voorbeeld met twee stenen: je staat in de **blauwe** eetkamer en hebt **twee maal** succesvol op Flo's tong gedrukt. Als dank krijg je **twee blauwe edelstenen**, die je in de gaten met de **blauwe randen** van je zak legt.

Voorbeeld met drie stenen:

je staat met je speelfiguur in de **rode** eetkamer. Je hebt **drie keer** op Flo's tong gedrukt. Flo blijft rustig. Pak **drie rode edelstenen**! Twee daarvan leg je op de gaten met de **rode rand** van je zak.

Wat gebeurt er met de overvloedige derde steen, die je eigenlijk helemaal niet nodig hebt? Leg deze "reservesteen" op je zak! Als je Flo een keer te veel gevoerd hebt, kun je hem weer afgeven.



- **Flo fladdert wild:**

Leg **één** van je verzamelde edelstenen terug in Flo's schatkist. Heb je er nog geen een in je zak liggen? Geluk gehad!

Nu moet je **Flo** weer **kalmeren**.

Kijk hiervoor naar de beschrijving in het spel voor beginners.

Schatkamer:

Pak een edelsteen van een willekeurige kleur uit Flo's schatkist (zonder hem te voeren) en leg hem in je zak.

Kamer met de dief:

Je mag bij een willekeurige speler een edelsteen van je keuze "stelen", of een edelsteen van een willekeurige kleur uit Flo's schatkist pakken (zonder hem te voeren). In beide gevallen leg je de edelsteen in je zak.

Let op: als een kleur edelsteen in Flo's schatkist niet meer aanwezig is, kun je alleen nog maar door te "stelen" aan de door jou benodigde edelsteen komen.

Kamer met de "magische werveling":

Van hier uit vliegt je speelfiguur naar een willekeurige andere kamer. Voer vervolgens de actie van deze kamer uit.



Einde van het spel

Wie als eerste twee edelstenen van iedere kleur heeft verzameld, wint.

Let op: Vergeet niet, Flo Fladdermuis na het spel uit te zetten (schakelaar op OFF).

Algemene informatie over het onderhoud en gebruik van Flo Fladdermuis

Gebruik van de batterijen

Flo Fladdermuis werkt op drie 1,5 V batterijen van het type AA/LR6. Het inleggen of vervangen van de batterijen moet door een volwassene gedaan worden. Het deksel van het batterijvak bevindt zich aan de onderkant van het apparaat. Open het deksel van het batterijvak met een kruiskopschroevendraaier. Leg de batterijen zo in dat de plus- en minpolen overeenkomen met de markering en de afbeeldingen in het batterijvak, sluit het deksel en schroef het weer vast.

Veiligheidsinstructies

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen!
- Oplaadbare 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.

Onderhoud

- Het oppervlak schoonmaken door het af te nemen met een droge of licht vochtige doek.
- Geen chemisch oplosmiddel gebruiken.
- Flo Fladdermuis niet aan directe zonnestralen of een andere hittebron blootstellen.
- Ervoor zorgen dat er geen vloeibare stoffen in het spel kunnen dringen.
- Flo Fladdermuis mag niet open gemaakt of uit elkaar genomen worden.
- Schakel Flo Fladdermuis na het spelen uit (schakelaar OFF).

Eerste hulp bij problemen

In het geval dat Flo Fladdermuis niet naar verwachting functioneert, kunt u het volgende proberen:

- Controleer of Flo Fladdermuis correct ingeschakeld is.
- Controleer of de batterijen correct ingelegd zijn.
- Leg nieuwe batterijen in.
- Schakel Flo Fladdermuis enkele seconden uit.
- Als het probleem hierdoor niet verholpen is, verwijder de batterijen en leg ze na enkele minuten opnieuw in.



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. Door kleine onderdelen gevaar voor verstikken. Handleiding a.u.b. bewaren!

© 2016 Ravensburger Spielverlag
Ravensburger B.V., Postbus 289, NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV / SA, BITM, Atomiumsquare, P.O. box 357, B-1020 Brussel / Bruxelles
www.ravensburger.com