

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a rassemblé tous ses crabes, la partie s'arrête. Il est déclaré vainqueur.

Important : Ne pas oublier d'éteindre le jouet à la fin de la partie.

Informations générales sur l'entretien et l'utilisation

Insertion et/ou remplacement des piles

Ce jeu fonctionne avec 3 piles de 1,5V de type AA/LR6. La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Dévisser la vis du compartiment piles à l'aide d'un tournevis. Insérer 3 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité. Refermer le compartiment piles en revissant fermement la vis.

Normes générales sur l'utilisation des piles

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble !
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité „+“ et „-“ !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, il faut retirer les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- 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.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.



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.

Conseils d'entretien

- Pour nettoyer la surface du jouet, utiliser un chiffon sec ou légèrement humide. Ne pas utiliser de produits chimiques.
- Ne pas exposer le poulpe directement à la lumière du soleil ou à proximité d'une source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre à l'intérieur du jouet.
- Ne pas essayer de démonter le poulpe.

Premières démarches en cas de dysfonctionnement

Si le poulpe ne fonctionne pas normalement, procéder aux vérifications suivantes :

Si le son paraît déformé :

- Vérifier que les piles sont bien en place.
- Mettre des piles neuves.
- Éteindre le poulpe quelques instants.
- Si le problème persiste, retirer les piles quelques minutes et réessayer.

Si le poulpe ne réagit pas lors de la mise en marche : Vérifier s'il n'est pas éteint et le mettre en marche.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces. Notice à conserver.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt · Tél.: 0821 022 023 (0,119 EUR TTC / min)
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Tenta poulpe



Un amusant jeu d'adresse pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 22 012 0

Auteur : A Big Ideas Concept · Illustrations : Dynamo Ltd.

Design : DE Ravensburger, KniffDesign · Photos : Becker Studios

Rédaction : Katja Volk

Contenu

- 1 poulpe animé
(1 rocher, 1 tête, 8 tentacules),
- 20 crabes de quatre couleurs,
- 1 pince

But du jeu

Chaque joueur doit attraper des crabes :

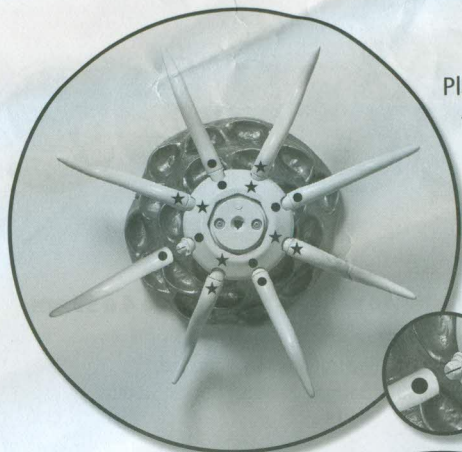
- À 5 joueurs, un crabe de chaque couleur : bleu, jaune, rouge et orange.
- À 4 joueurs, les 5 crabes de la même couleur.
- À 3 joueurs, après avoir écarté du jeu une des couleurs, les 5 crabes d'une des couleurs restantes.
- À 2 joueurs seulement, 5 crabes parmi deux couleurs différentes.

Hi, hi, hi ! Qu'est-ce qu'on s'amuse ! Les petits crabes ont choisi le meilleur copain que l'on puisse imaginer dans tout l'océan : Poulpy, le poulpe et ses huit tentacules. Rien ne peut venir gâcher leur plaisir ... sauf que Poulpy est incroyablement chatouilleux ! Les joueurs essaient d'enlever délicatement les petits crabes sous les tentacules de Poulpy. La tension monte ! Avec un peu de dextérité et une part de chance, les joueurs parviennent à se saisir d'un crabe à la fois. Mais celui qui touche Poulpy avec la pince le chatouille. Impossible alors de l'empêcher de rire. Qui parviendra à attraper le premier ses crabes ?

Avant la première partie

Ouvrir le compartiment sous la base et placer 3 piles 1,5 V de type AA/LR6. Ceci est à réaliser par un adulte. Pour ouvrir le compartiment piles, utiliser un tournevis cruciforme. Se reporter également aux consignes page 4.

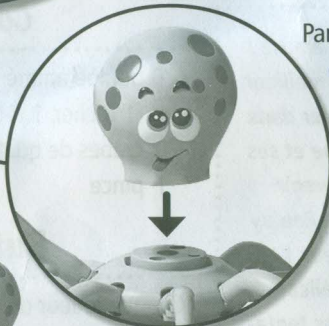
Installation du jeu



Placer les tentacules de Poulpy. Il possède deux types de tentacules reconnaissables à leur forme et au symbole à leur extrémité.



Assembler les tentacules au corps en faisant correspondre à chaque fois les symboles. Demander l'aide d'un adulte.



Parents, merci de porter attention à ce que vos enfants n'essayent pas d'actionner les tentacules de Poulpy manuellement pour éviter qu'il ne s'abîme.

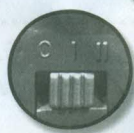


Placer la tête sur le corps de Poulpy.

Répartir équitablement les crabes sur tous les trous du rocher. Les crabes de chaque couleur doivent se trouver à des niveaux différents car ceux situés en haut sont plus difficiles à attraper que ceux du bas.



Vérifier que leurs pinces sortent vers l'extérieur et qu'ils soient retournés vers les joueurs.



Un interrupteur se trouve à la base du rocher. Le placer sur « I » pour le mode Débutants et sur « II » pour le mode Experts.

La partie commence

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Attraper un crabe

Le son d'une harpe se fait entendre et Poulpy commence à tourner et à lever et baisser ses tentacules. Prends la pince.

Conseil aux parents : Une fois Poulpy mis en marche, l'appareil règle sa sensibilité pendant une durée correspondant au son de la harpe. Il ne faut en aucun cas y toucher durant ce laps de temps. Si un joueur venait à toucher un des tentacules et que Poulpy commence à rire il faudra rallumer l'appareil en pressant Poulpy deux fois : la première pour qu'il s'arrête et la deuxième pour qu'il se remette en marche.

Dès que la harpe s'arrête, le joueur essaye d'attraper délicatement un crabe avec la pince. Le plus simple est de l'attraper par en dessous. Attention de ne pas toucher les tentacules de Poulpy !

2. Observer les réactions de Poulpy

• **S'il ne chatouille pas Poulpy :** S'il réussit à attraper un crabe sans toucher les tentacules et le chatouiller, il peut garder le crabe devant lui. C'est au tour du joueur suivant.

Chacun doit bien faire attention à la couleur dont il a besoin : le joueur qui s'empare d'un crabe dont il n'a pas besoin doit l'offrir à l'adversaire de son choix qui ne l'a pas encore.

Si le joueur fait tomber un ou plusieurs crabes du rocher, il peut garder tous ceux qui l'intéressent mais doit offrir les autres aux adversaires qui en ont besoin. Si aucun d'eux n'en a besoin, les crabes sont replacés sur le rocher.

Parfois, Poulpy se met soudain à rire et cesse de tourner. Si c'est ton tour de jouer, tu as de la chance, tu peux tranquillement attraper un crabe. C'est ensuite au tour du joueur suivant de réveiller Poulpy en appuyant sur sa tête.

• S'il touche un tentacule et fait rire Poulpy :

S'il touche un tentacule de Poulpy en voulant attraper un crabe, le poulpe chatouilleux réagit immédiatement. Il commence à rire et cesse de tourner. Le joueur rend alors le crabe qu'il vient d'attraper à Poulpy. Il le replace dans le trou où il se trouvait. Son tour est malheureusement terminé.

C'est au tour du joueur suivant. Il prend la pince et appuie sur la tête de Poulpy qui se remet à bouger.