



Jeux Ravensburger® n° 22 318 3

Licence : Big Ideas

Illustrations : Graham Howells

Design : DE Ravensburger,

KniffDesign (notice)

Photos : Christof Herdt, Becker Studios

Rédaction : Stefanie Fimpel

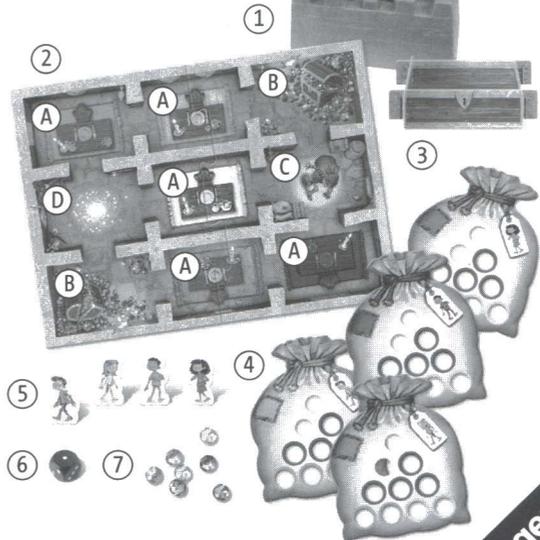
Une palpitante chasse aux pierres précieuses pour 2 à 4 aventuriers de 4 à 99 ans

Batty a faim et réclame à manger. Tout le monde sait que ceux qui oseront la nourrir se verront offrir de magnifiques bijoux. À vous de décider si vous appuierez **1, 2 ou 3 fois** sur sa langue pour recevoir autant de pierres précieuses. Mais si vous la nourrissez trop, vous serez quittes pour une bonne frayeur : **d'un bond, Batty se relève et se met à agiter ses ailes !** Vous perdrez en plus une de vos pierres déjà gagnées.

Alors, nourrir ou pas ? Serez-vous courageux ou plutôt prudents ? Celui qui devinera le mieux l'appétit de Batty l'emportera.

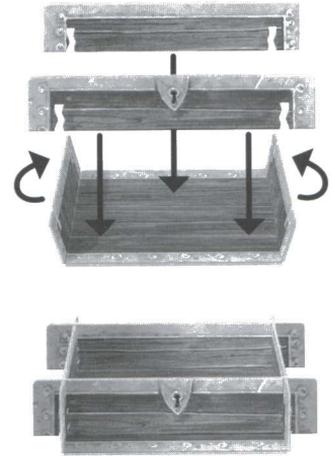
Contenu :

- ① 1 module (Batty sur sa tour)
- ② 1 plateau de jeu représentant les salles suivantes :
 - Ⓐ Salles à manger
 - Ⓑ Salles du trésor
 - Ⓒ Salle du voleur
 - Ⓓ Salle du tourbillon magique
- ③ 1 coffre à trésor
- ④ 4 bourses
- ⑤ 4 pions + 4 socles en plastique
- ⑥ 1 dé
- ⑦ 50 pierres précieuses (10 de chaque couleur : rouges, bleues, jaunes, vertes et blanches)



Avant la première partie

- Sortir délicatement Batty de son emballage.
- L'enfoncer dans sa tour jusqu'à ce qu'elle soit bloquée. Replier et coincer ses ailes comme expliqué au paragraphe « Calmer Batty » du jeu de base.
- Ce jeu fonctionne avec 3 piles 1,5 V de type AA/LR6. La mise en place des piles doit être réalisée par un adulte.
- Détacher tous les éléments des planches pré-découpées.
- Insérer les 4 pions dans leur socle.
- Replier les deux petits côtés du coffre à trésor vers le haut et glisser les deux grands côtés dans les fentes, de haut en bas, comme illustré.



JEU DE BASE pour les plus jeunes

Mise en place

- Placer **Batty** au milieu de la table. S'installer de préférence en demi-cercle autour d'elle afin que chaque joueur puisse l'atteindre.
- Chacun prend une **bourse** et la retourne de manière à ce que la face **sans** l'étiquette de personnage soit visible.
- Remplir le **coffre à trésor** avec les **pierres précieuses**.
- Le plateau, les pions et le dé ne sont pas utilisés.



But du jeu

Il s'agit de remplir le premier sa bourse avec 10 pierres précieuses (de n'importe quelle couleur).

Le jeu commence

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

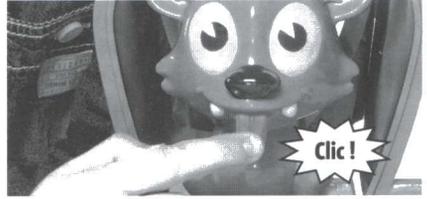
Pousser l'interrupteur au dos de la tour sur la position « ON ».



Nourrir Batty :

Quand vient son tour, le joueur annonce combien de fois il désire nourrir Batty : **1, 2 ou 3 fois ?**

Nourrir Batty se fait en appuyant d'un doigt sur sa langue, vers le bas, jusqu'à entendre un petit « Clic ! ».

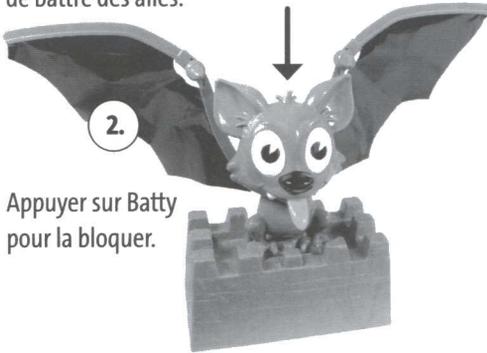


- **Batty reste calme :** Pour remercier le joueur, Batty lui offre des pierres : il peut prendre autant de pierres de son coffre à trésor que le nombre de fois où il l'a nourrie et les placer dans les trous de sa bourse. Son tour est ensuite terminé.
- **Batty agite les ailes :** Le joueur remet une des pierres qu'il avait gagnées dans le coffre à trésor. S'il n'en avait pas encore, il a de la chance ! Le joueur doit maintenant calmer Batty. Puis son tour est terminé.

Calmer Batty :

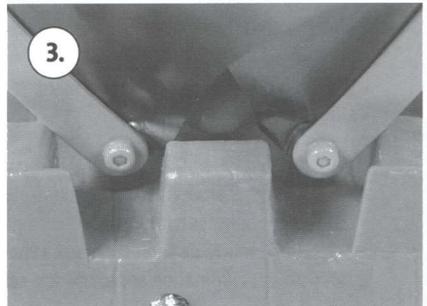
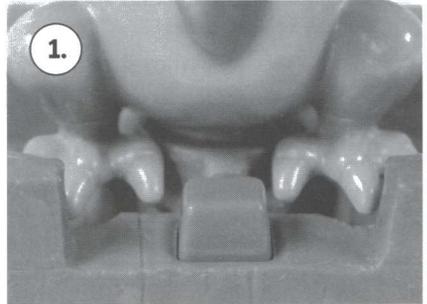
Respecter l'ordre des étapes !

1. Appuyer sur le bouton (créneau du centre, sur la tour) sous la langue de Batty. Elle arrête alors de battre des ailes.



2. Appuyer sur Batty pour la bloquer.

3. Replier ses ailes et coincer la pointe derrière les prolongements des créneaux, comme le montre l'illustration.



Fin de la partie

Le premier joueur à remplir sa bourse avec 10 pierres précieuses remporte la partie.

Remarque : Ne pas oublier d'éteindre Batty quand le jeu est terminé (bouton sur la position OFF).



LE JEU POUR LES CHASSEURS DE PIERRES QUI N'ONT MÊME PAS PEUR !!!

Mise en place

- Placer **Batty** au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs.
- Installer le **plateau** assemblé devant Batty.
- Chaque joueur choisit un **pion** et la **bourse** appartenant au même personnage. Elle doit être retournée du côté **montrant** l'étiquette de personnage.
- Mettre toutes les **pierres précieuses** dans le **coffre à trésor**.
- Garder le **dé** à portée de main.



But du jeu

Il s'agit de remplir le premier sa bourse avec 2 pierres précieuses de chaque couleur.



Le jeu commence

Chaque joueur place d'abord son pion dans **l'une** des deux salles du trésor. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir vu une chauve-souris entame la partie. Pousser l'interrupteur (au dos de la tour) sur la position ON.

1. Quand vient son tour, le joueur **lance le dé et déplace son pion** d'1, 2 ou 3 salle(s) selon le résultat obtenu. Un pion ne peut passer que par les ouvertures, pas à travers les murs. Il est interdit d'avancer et de reculer durant le même déplacement. Plusieurs pions peuvent occuper la même salle.
2. Selon la salle dans laquelle s'arrête le pion, le joueur effectue l'une des actions expliquées ci-dessous. Son tour est ensuite terminé.

Les salles du château sont les suivantes :

Salle à manger rouge, bleue, jaune, verte ou blanche :

Le joueur **est obligé** de nourrir Batty. Pour cela, il appuie avec le doigt sur sa langue, vers le bas, jusqu'à ce qu'il entende un petit « clic ».

Le joueur décide et annonce combien de fois il souhaite le faire : **1, 2 ou 3 fois** ? La couleur de la salle indique la couleur de pierres à gagner en échange.



- **Batty reste calme :** Pour remercier le joueur, Batty lui offre autant de pierres précieuses que de fois où elle a été nourrie. Le joueur prend les pierres correspondantes dans le coffre à trésor et les place dans les trous de sa bourse cerclés de cette couleur.

Exemple avec 2 pierres :

Le joueur se trouve dans la salle à manger **bleue** et a appuyé **2 fois** avec succès sur la langue de Batty. En récompense, il gagne **2 pierres bleues** qu'il place dans les **trous cerclés de bleu** de sa bourse.

Exemple avec 3 pierres :

Le joueur se trouve dans la salle à manger **rouge**. Il a appuyé **3 fois** sur la langue de Batty. Elle reste calme. Il prend les **3 pierres rouges**. Il en place **2** dans les **trous cerclés de rouge** de sa bourse. **Mais que faire de la 3e pierre dont il n'a pas besoin ?** Il garde celle-ci en réserve sur son sac ! Si jamais il nourrit trop Batty par la suite, il pourra rendre cette pierre.



- **Batty bondit de sa tour et agite ses ailes :**

Le joueur remet alors **une** des pierres qu'il avait gagnées dans le coffre à trésor de Batty. S'il n'en avait pas encore, il a de la chance !

Il faut maintenant **calmer Batty**.

Se reporter pour cela au paragraphe correspondant du jeu de base.



Salle du trésor :

Le joueur prend une pierre de la couleur de son choix dans le coffre à trésor (sans nourrir Batty) et la place dans sa bourse.

Salle du voleur :

Le joueur peut voler une pierre à un adversaire ou prendre une pierre de son choix dans le coffre à trésor de Batty (sans la nourrir). Dans les deux cas, il place la pierre dans sa bourse.

Remarque: Si une couleur de pierre n'est plus disponible dans le coffre de Batty, la seule façon de se la procurer est de la voler à quelqu'un.

Salle du tourbillon magique :

Elle permet à un pion d'atterrir directement dans une autre salle. Le joueur effectue alors l'action de cette salle.



Fin de la partie

Le premier joueur à réunir 2 pierres précieuses de chaque couleur dans sa bourse remporte la partie.

Remarque : Ne pas oublier d'éteindre Batty quand le jeu est terminé (bouton sur la position OFF).



Informations générales sur l'entretien et l'utilisation de Batty

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'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

- Pour nettoyer la surface de Batty, utiliser un chiffon sec ou légèrement humide. Ne pas utiliser de produits chimiques.
- Ne pas exposer Batty 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 de Batty.
- Ne pas essayer de démonter Batty.
- Éteindre Batty après la partie (position OFF).

Premières démarches en cas de dysfonctionnement

Si Batty ne fonctionne pas normalement, procéder aux vérifications suivantes :

- Vérifier que Batty est bien allumé.
- Vérifier que les piles sont bien en place.
- Mettre des piles neuves.
- Éteindre Batty quelques instants.
- Si le problème persiste, 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. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces. Notice à conserver !