

# Okkie Octopus



**Een vrolijk behendigheids spel voor 2-5 spelers van 4-99 jaar.**

Ravensburger® spel nr. 22 047 2

Auteur: Big Ideas concept · Illustratie: Dynamo Ltd.

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Foto's: Becker Studios

Redactie: Katja Volk

*Hihihhi! Wat een pret! De kleine krabben hebben het beste onderwater-vriendje gevonden dat er is: Okkie de achtarmige octopus. Met zo'n vriend kan je lachen. Maar Okkie kan helemaal niet tegen kietelen!*

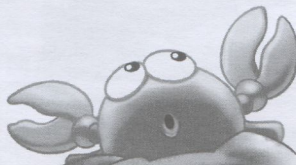
*Behoedzaam proberen de spelers de krabben onder Okkies armen te vangen. De spanning stijgt! Met behendigheid en een beetje geluk krijg je vast wel een krab te pakken. Maar als je Okkie aanraakt, begint hij te lachen en is je beurt voorbij. Wie heeft als eerste al zijn krabben verzameld?*

## Inhoud:

- 1 spelbasis (8 armen, 1 kop),
- 20 krabben in vier kleuren,
- 1 knijper  
(kleur kan afwijken)

## Doel van het spel

De spelers proberen één blauwe, één gele, één oranje en één rode krab te verzamelen.

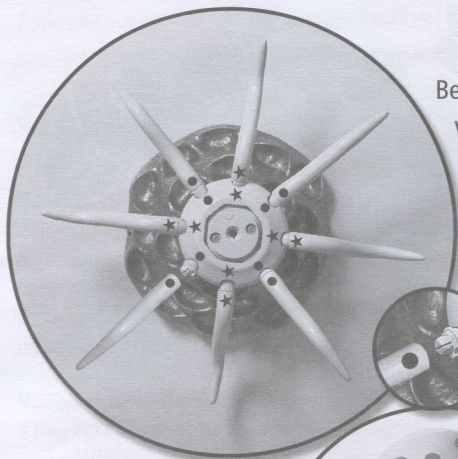


## Voor het allereerste spel

Open de onderzijde van de spelbasis en leg 3 batterijen van type AA/LR6 1,5 Volt in het batterijvak. Dit moet door een volwassene met behulp van een kruiskopschroevendraaier gedaan worden. Neem daarbij de aanwijzingen op blz. 4 in acht.

## Opbouwen van het spel

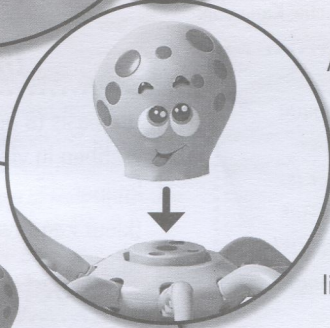
---



Bevestig de armen aan Okkie. Hij heeft twee verschillende soorten armen. Je kunt ze aan hun vorm en aan de beide symbolen aan het eind onderscheiden. Bevestig een arm altijd aan het bevestigingspunt met hetzelfde symbool.

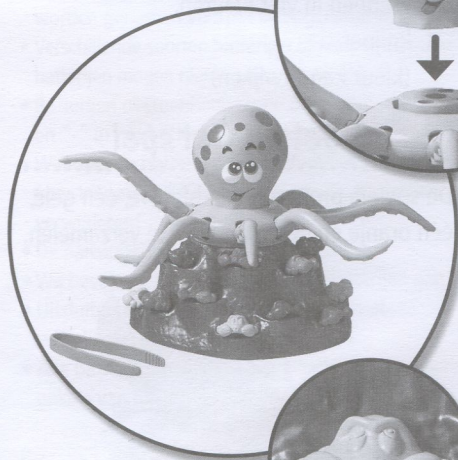


Laat je hierbij helpen door een volwassene.

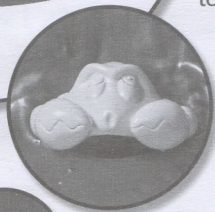


Aanwijzing voor de ouders: let u er op dat de armen niet verdraaid worden. Dit zou het mechaniek van Okkie kunnen beschadigen.

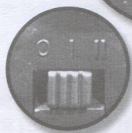
Druk de kop van Okkie op zijn lichaam.



Verdeel de krabben gelijkmatig over de daartoe bestemde holten in de rots. De krabben van een kleur verdeel je over verschillende niveaus, omdat de krabben die hoog zitten moeilijker te pakken te krijgen zijn dan de krabben die laag zitten.



Let erop dat de armen naar buiten wijzen en jullie de krabben kunnen zien.



Aan de onderkant van de rots zit een schakelaar. Om het spel voor beginners te starten, schakel je op "1", om het spel voor gevorderde spelers te starten, schakel je naar "2".

Plaats het geheel in het midden van de tafel zodat iedereen er goed bij kan.

# En het spel begint!

De jongste speler begint. Daarna gaat het linksom verder.

## 1. Krab pakken

Wanneer je aan de beurt bent, druk je op de kop van Okkie. Je hoort nu het geluid van een harp en Okkie begint te draaien waarbij hij zijn armen op en neer beweegt. De knijper neem je in je hand.

**Aanwijzing voor de ouders:** nadat Okkie gestart is, start de aanrakingssensor van het spel. Dit gebeurt in de tijd dat het geluid van de harp hoorbaar is. Okkie mag gedurende die tijd in geen geval aangeraakt worden. Als een speler per ongeluk toch de armen van Okkie aanraakt en hij begint te giechelen, moet Okkie opnieuw gestart worden. Stoppen en starten gebeurt door op zijn kop te drukken.

Nadat de harp geklonken heeft, probeer je een **krab** voorzichtig met de knijper te vangen. Het beste is het om met een laagzittende krab te beginnen. Let daarbij goed op dat je de armen van Okkie niet aanraakt.

## 2. Let op de reacties van Okkie

### • Je kietelt Okkie niet:

Lukt het je om een krab van de rots te plukken zonder dat je Okkies armen aanraakt en hem kietelt, mag je de krab houden. Je legt je buit voor je op tafel en de volgende speler is aan de beurt.

Let goed op, welke kleur je nog nodig hebt: als je per ongeluk een krab pakt met een kleur die je niet gebruiken kan, moet je hem geven aan een andere speler die hem wel gebruiken kan.

Als er in je beurt per ongeluk krabben van de rots vallen, mag je alleen de krab die je nog nodig hebt, houden. De rest moet je geven aan spelers die ze kunnen gebruiken. Als niemand een bepaalde krab nodig heeft, leg je hem in een leeg holletje van de rots terug.

Af en toe begint Okkie plotseling te lachen en houdt op te draaien. Als dat toevallig in jouw beurt gebeurt, heb je geluk. Je kunt nu op je gemak een krab pakken. Daarna is je beurt afgelopen. De volgende speler is nu aan de beurt en wekt Okkie door op zijn kop te drukken.

### • Je raakt een arm aan en Okkie begint te lachen:

Als je bij het vangen van krabben per ongeluk een arm van Okkie aanraakt, begint hij te lachen waardoor hij vergeet te draaien. In dat geval leg je de krab die je in deze beurt gevangen had of die van de rots gevallen is terug. Je beurt is nu afgelopen.

De volgende is nu aan de beurt. Deze neemt de knijper en drukt op Okkies kop, zodat hij weer begint te draaien.

## Eind van het spel

---

Zodra een speler al zijn benodigde krabben gevangen heeft, is het spel afgelopen. Deze speler is de winnaar. **Aanwijzing: vergeet niet het spel na afloop uit te schakelen.**

### Algemene informatie over het onderhoud en gebruik van Okkie Octopus

#### Gebruik van batterijen

Okkie Octopus functioneert op drie batterijen van type AA/LR6, 1,5V. Het verwisselen van de batterijen moet door een volwassene worden gedaan. Het deksel van de batterijhouder bevindt zich aan de onderkant van de octopus. Openen met behulp van een kruiskopschroevendraaier. Leg de batterijen zodanig in dat de plus- en de minpolen met de markeringen en afbeeldingen in de houder overeenkomen en schroef het deksel weer dicht

#### 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 aansluitklemmen niet kortsluiten!
- Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit een enkele van meerdere.



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.

#### Onderhoud

- Om schoon te maken het oppervlak met een droge of licht vochtig doekje afvegen. Geen chemische oplosmiddelen gebruiken.
- Okkie Octopus niet aan direct zonlicht of een andere hittebron blootstellen.
- Let er op dat Okkie niet met vocht in aanraking komt.
- Okkie Octopus mag niet gedemonteerd worden.

#### Eerste hulp bij problemen

Als Okkie niet functioneert, zoals men mag verwachten, het volgende proberen:

*De klank is vervormd, te zacht of te langzaam*

- Controleer of de batterijen goed zijn aangebracht.
- Vervang de batterijen door nieuwe.
- Schakel Okkie Octopus een paar seconden uit.
- Als de problemen aanhouden, de batterijen verwijderen en na enige minuten opnieuw proberen.

*Okkie Octopus reageert niet bij het inschakelen.*  
Controleer of Okkie uitgeschakeld is en schakel hem dan in.

Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Door kleine onderdelen gevaar voor verslikken.

Deze informatie a.u.b bewaren!