

Algemene informatie over het onderhoud en gebruik van Bert Bever

Gebruik van batterijen

Bert Bever functioneert op twee batterijen van het type 1,5 V LR44/A76/KA76/V13GA. Het verwisselen van de batterijen moet door een volwassene worden gedaan. Het deksel van de batterijhouder bevindt zich aan de onderkant van de bever. Open het deksel met behulp van een kruiskopschroevendraaier. Leg de batterijen zodanig in dat de plus- en minpolen met de markeringen en afbeeldingen in de houder overeenkomen en schroef het deksel weer dicht.

Veiligheidsaanwijzingen

- 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 alkalinebatterijen aan.
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit slechts enkele.



Producten met dit logo moeten op de volgende wijze behandeld worden: Gooi het elektrische spelonderdeel niet bij het huisvuil maar geef het af bij een inzamelpunt voor elektronische producten. Kijk welke mogelijkheden uw gemeente hiervoor biedt.

Onderhoud

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

Eerste hulp bij problemen

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

De klank is vervormd, te zacht of te langzaam

- Controleer of de batterijen er goed zijn ingedaan.
- Vervang de batterijen door nieuwe.
- Als de problemen aanhouden, de batterijen verwijderen en na enige minuten opnieuw proberen.

Let op:

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Door kleine onderdelen gevaar voor verslikken. De handleiding bewaren!

© 2008/2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 Amersfoort

Ravensburger NV / SA
BITM, Atomiumsquare
P.O. box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

www.ravensburger.com



Ravensburger

232225



Ravensburger® spel nr. 22 227 8

Auteur: Kai Haferkamp
Design: Kinetic, Kreppold, DE Ravensburger, Nadine Colin (handleiding), Illustratie: Dynamo Ltd.
Redactie: Stefanie Fimpel

Een behendigheidsspel voor 1-4 spelers van 4-99 jaar

Inhoud

- 1 bever
- 1 driedelig speellandschap (beek met twee oevers)
- 2 groene fleece stickers
- 42 boomstammen en 42 schijven in drie kleuren (10 oranje, 12 gele en 20 bruine stammen)
- 1 stickervel met 42 toverfolie stickers (27 jaarringen, 9 wormen en 6 sterren)
- 1 houten staaf

Bert Bever heeft in de rivier boomstammen opgestapeld die hij zorgvuldig bewaakt. Maar de beverkinderen proberen steeds weer de stammen te pikken. De een na de ander schuiven ze uit de stapel hout – heel voorzichtig, zodat niets wankelt! Anders merkt Bert Bever de brutale diefstal en gaat hij als een razende tekeer!

Maar pas op! In sommige stammen zitten houtwormen verstopt. Wat een pech! Want alleen de stammen die als symbool jaarringen of een ster hebben, tellen. Nu wordt snel gekeken wat er op de magische toverfolie staat. De spanning stijgt! Wie zal als eerste zes van de waardevolle stammen buit maken?

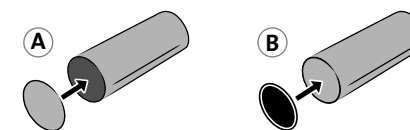
Doel van het spel

is, als eerste twee bruine, twee oranje en twee gele stammen te verzamelen, die als symbool jaarringen of een ster hebben..

Voor het eerste spel

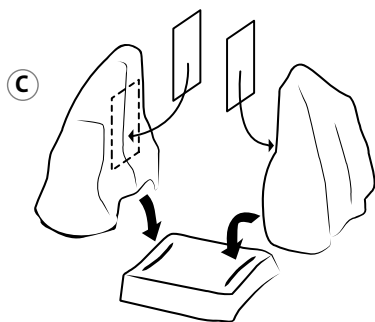
- Zet de boomstammen in elkaar, door steeds een schijf in het open uiteinde met dezelfde kleur te klikken (zie afb. A).

Let op: als de boomstammen in elkaar zitten, kunnen ze niet meer uit elkaar gehaald worden!



- Plak op het gladde uiteinde van iedere boomstam de bijgesloten toverfolie stickers (zie afb. B). Het stickervel is verdeeld in stickers met bruine, gele of oranje achtergrond. Stickers met een bruine achtergrond plak je op de bruine boomstammen, die met een gele achtergrond op de gele stammen en die met een oranje achtergrond op de oranje stammen.
- Beplak de binnenzijden van de twee groene oevers met de twee bijgevoegde groene fleece stickers (zie afb. C).

Ravensburger



Vorbereiding

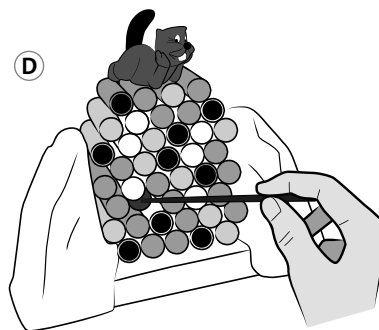
- Zet de beide oeverdelen links en rechts op de beek en zet het speellandschap midden op tafel (zie afb. C).
- Stapel de boomstammen tussen de oevers door elkaar heen. Zoals in afbeelding D is te zien, leg je eerst vijf stammen op het water, dan zes stammen erop, dan weer vijf, enz. De bovenste rij bestaat uit vier stammen.
De uiteinden van de stammen die met toverfolie zijn beplakt, kunnen daarbij in beide richtingen wijzen.
- Op de buik van Bert Bever bevindt zich het vak met de knoopcel batterij. Trek daar de veiligheidsstrip uit en leg Bert vervolgens voorzichtig op de bovenste rij stammen van de stapel (zie afb. D).
De veiligheidsstrip is niet meer nodig en kan worden weggegooid. Het kan zijn dat Bert meteen begint te tieren, maar dat geeft niets. Als hij eenmaal op de stammen ligt, wordt hij meteen weer rustig. Dit geldt ook voor het opruimen als het spel is afgelopen: als Bert rustig in de doos ligt, hoor je hem niet meer.
- Ga tegenover elkaar zitten, zodat jullie de stammen goed kunnen zien. Daarbij maakt het niet uit of je van voren of van achteren op het spel kijkt.
- Leg de houten staaf klaar.

En het gaat beginnen!

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

1. Stam eruit schuiven

Als je aan de beurt bent, pak je de staaf. Probeer **een stam** voorzichtig uit de stapel te schuiven, zonder dat de rest van de stapel te veel beweegt of zelfs instort. Corrigeren mag. De stammen van de **bovenste rij** mogen **niet** verplaatst worden. Als alle stammen van de benodigde kleur in de bovenste rij liggen, mag je voordat je er een stam uitschuift, de complete stapel opnieuw sorteren.



2. Kijken naar Berts reactie

- Bert Bever **gaat niet tekeer**: Lukt het je een stam uit de stapel te schuiven, zonder dat de bever tekeer gaat, dan controleer je welk symbool onder de toverfolie zit (zie punt 3, symbool controleren).
Tip:
Let er bij het uitschuiven op, welke kleur je nog nodig hebt. Schuif je er per ongeluk een kleur uit die je niet meer nodig hebt, dan geef je de stam aan een willekeurige speler. Ook wanneer je een keer meer dan één stam uit de stapel zou schuiven, dan mag je er maar één houden en moet je de overige aan andere spelers geven, die ze nog kunnen gebruiken. Als geen één van de andere spelers een boomstam nodig heeft, leg je

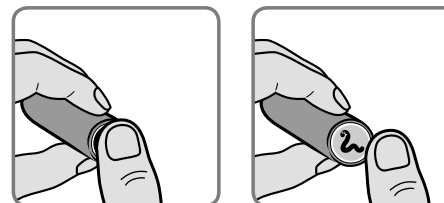
hem weer op de stapel.

• Bert Bever gaat als een razende tekeer:

Als bij het uitschuiven van een stam de stapel te veel beweegt of zelfs in elkaar stort, dan gaat de bever luideruchtig tekeer. Geef de bever deze stam daarom weer terug. Daarvoor pak je de bever van de stapel, je legt de stammen die eraf zijn gevallen erop, legt de stapel weer recht en zet Bert er dan weer bovenop. Dan is de volgende speler aan de beurt.
Als een speler opzettelijk aan de tafel schudt en Bert vervolgens tekeer gaat, moet deze speler één van z'n eigen stammen terug op de stapel leggen.

3. Symbool controleren

Druk je duim op de toverfolie. Na korte tijd (ca. 5 seconden) haal je je duim weer van de stam en zie je welk symbool erop staat.



Op de toverfolie staat:

-  Prima! Je mag deze stam houden en legt hem voor je neer. De volgende speler is aan de beurt.
-  Jij geluksvogel! Je mag deze stam houden. Bovendien ben je meteen nog een keer aan de beurt en mag proberen nog een stam te pikken.
-  Wat een pech! In deze stam zit een houtworm. Leg hem aan de kant. Wanneer de stapel nog een keer instort, wordt hij weer met de andere stammen opgestapeld. De volgende speler is aan de beurt.

Wat te doen, als de toverfolie niet reageert?

De toverfolie reageert op warmte. Bij koude vingers kan het gebeuren dat de symbolen niet zichtbaar worden. In dit geval druk je de stam met de kant van de folie tegen je **voorhoofd**, dat normaal gesproken warmer is dan je vingers. Of je probeert met je **vinger** op de toverfolie te **wrijven**.

Alleen bij kamertemperatuur spelen!

Als de lucht te warm is, kan het gebeuren dat de symbolen erdoorheen schijnen of zomaar zichtbaar worden. In dit geval kun je het spel toch spelen. **Doel van het spel** is dan, twee stammen van iedere kleur te verzamelen, het maakt niet uit welk symbool erop staat.

Einde van het spel

Zodra een speler twee bruine, twee oranje en twee gele stammen heeft verzameld, die jaarringen of een ster als symbool dragen, is het spel afgelopen. Deze speler heeft het spel gewonnen.

Spelvarianten

... voor een speler

Hoeveel stammen die als symbool jaarringen of de ster dragen kun je eruit schuiven, zonder dat Bert iets merkt?

Lukt 4? Of 6? Of misschien nog wel meer? Probeer gewoon je persoonlijke "stam-inpik-record" te vestigen.

... voor gevorderden

Zet Bert Bever gewoon een keer met de neus naar beneden of naar boven op de stapel en speel het spel zoals in de regels beschreven.

