

# SLIMY JOE

GB

USA

The slippery slime game  
for 2-4 brave explorers aged 4+

Ravensburger® Games No. 20 594 3

Author: Florian Nadler

Licence: games agency whitecastle.at

Design: DE Ravensburger/KniffDesign (instructions)

Photos: Christof Herdt, majot/stock.adobe.com

Editor: Stefanie Fimpel



*What a discovery! After a long search, you've finally found what you've been looking for. There it is, hidden in the depths of the jungle: the neon green flutterby. It's simply stunning and extremely rare. But wait, what's that? No! A giant slime-dripping mouth snaps shut around it!*

*Slimy Joe, the carnivorous plant, has devoured the flutterby. And another! You must summon all your courage and act fast! Be brave, reach into the slime and save the flutterbies. Hurry—every second counts! Slimy Joe is still hungry. When is his mouth going to snap shut again?*

## Contents

- ① 1 Slimy Joe carnivorous plant
- ② 1 removable bowl
- ③ 1 lid
- ④ 1 green slime (in a bag)



- ⑤ 16 flutterbies
- ⑥ 8 leaves
- ⑦ 1 explorer (and stand)

## Aim of the game

---

Be brave! Save as many flutterbies from Slimy Joe's slime-filled mouth as possible.  
Be quick! Slimy Joe is still hungry and his mouth could snap shut at any time.  
Save the most flutterbies to win!

## Set up

---

- Open Slimy Joe's mouth. To do this, hold the lower half of the plant device by the leaves with one hand and use your other hand to fold back the upper half of the plant.
- Inside Slimy Joe's mouth is a bowl; remove the lid and put it to one side.
- Put the flutterbies and leaves into the bowl.
- Ask an adult to use scissors to carefully cut open the bag of slime. Pour the slime into the bowl so it covers the flutterbies and leaves. Then give it all a good stir. Be sure to keep the bag!
- Put the explorer in the plastic stand.



**Important! Please wash your hands before and after playing!**

## Play

---

The youngest player starts, play continues clockwise.

## On your turn

---

Put the explorer in front of you.

Slide the switch on Slimy Joe then open his mouth to start the game.  
Now, you've got to be quick—Slimy Joe could shut his mouth any time!

Plunge your hand into the slime and feel for a flutterby. You must only pull out **one** at a time! **Remember:** There are leaves hidden in the slime that feel like flutterbies. Don't be fooled!



What did you pull out of Slimy Joe's mouth?

**A leaf:** Oh dear! The leaf goes out of the game. Now be quick!  
Clean the leaf and put it to one side, leave the slime in Joe's mouth.  
Your turn is over; pass the explorer to the player on your left.

**A flutterby:** Yay! You found a flutterby! Now be quick!  
Clean the flutterby and keep it by you, leave the slime in Joe's mouth.  
Your turn is over; pass the explorer to the player on your left.

**You only keep the flutterby if you do all this while Joe's mouth is open!**



Did Slimy Joe's mouth shut?

If your **hand is in Slimy Joe's mouth** when it closes, don't worry, it won't hurt!

- Leave anything that you've got in your hand in the slime.
- Pass the explorer to the next player.
- Start a new round by sliding the switch then opening Joe's mouth.

If you've got **a leaf or a flutterby** out of the slime but still have **the explorer** in front of you, better luck next time!

- Put the flutterby or the leaf back into the slime.
- Pass the explorer to the next player.
- Start a new round by sliding the switch then opening Joe's mouth.

If **you just got the explorer**, it's still your turn. Start a new round by sliding the switch then opening Joe's mouth.

Remember: Open Joe's mouth as described in Set up (on previous page).

## Win

---

The game ends when all 16 flutterbies have been saved from Slimy Joe's mouth!

Count your flutterbies. The player who saved the most flutterbies wins.

If you leave the slime in the bowl between games, make sure you attach the lid **securely** and **do not store the game tilted or upright**.





## For young explorers

---

If counting to 16 is a bit much for your young explorers, then the first player to save **five flutterbies** wins. Then all players can work together to save the remaining flutterbies left in the slime.

## For experienced explorers

---

Play the game as per usual, except when you fish a leaf out of the slime, do not remove it from the game. Put it back into Joe's mouth and mix it into the slime. This makes it increasingly difficult to find a flutterby in the slime as the game goes on.

*Editor's note:*

*We would like to thank the flutterbies for not allowing themselves to be disturbed when Joe's mouth closes and for patiently waiting for the next player to rescue them from the slippery slime.*

### Care instructions!

**Storage:** To prevent the slime from drying out, return it to the bag after playing the game then seal the bag well (with a clip or similar).

**No heat or direct sunlight:** The slime is best stored at room temperature. Please avoid direct sunlight and heat.

**The slime is not edible:** While the slime's harmlessness has been tested, we nevertheless wish to expressly point out that the slime is not suitable for consumption.

**Residue:** Once dry, any residue can be carefully brushed off, rubbed away with a finger or washed away with (cold) water as necessary.

**Disposal:** The slime can be disposed of with household waste.

**Note:** Please retain the instructions!

Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

© 2020

# SLIMY JOE

D

**Das glibberige Schleim-Spiel  
für 2 - 4 mutige Forscher ab 4 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. 20 594 3

Autor: Florian Nadler

Lizenz: Spieleagentur whitecastle.at

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Christof Herdt, majcot/stock.adobe.com

Redaktion: Stefanie Fimpel

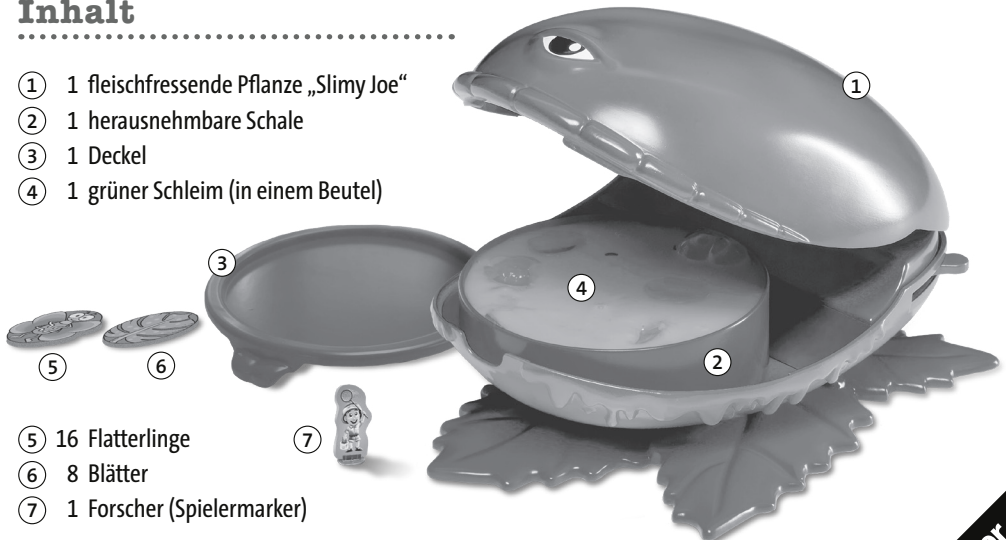


*Was für eine Entdeckung! Tief versteckt im Dschungel habt ihr ihn nach langer Suche endlich gefunden: den neongrünen Flatterling. Wunderschön und äußerst selten! Doch was ist das? Plötzlich schnappt ein riesiges, schleimtriefendes Maul zu!*

*Slimy Joe, die fleischfressende Pflanze, hat den Flatterling verschlungen. Jetzt sind euer Mut und eure Schnelligkeit gefragt! Traut euch, greift hinein in den Schleim und rettet die Flatterlinge. Doch beeilt euch, jede Sekunde zählt! Denn Slimy Joe ist noch immer hungrig. Wann wird er wieder zuschnappen?*

## Inhalt

- ① 1 fleischfressende Pflanze „Slimy Joe“
- ② 1 herausnehmbare Schale
- ③ 1 Deckel
- ④ 1 grüner Schleim (in einem Beutel)



- ⑤ 16 Flatterlinge
- ⑥ 8 Blätter
- ⑦ 1 Forscher (Spielermarker)

Ravensburger

## Spielvorbereitung

---

- Nehmt das Spielmaterial aus der Packung.
- Öffnet Slimy Joes Maul. Haltet dazu mit der einen Hand den unteren Teil des Spielgeräts an den Blättern fest und klappt mit der anderen die obere Hälfte der Pflanze auf.
- Im Spielgerät steckt eine Schale. Nehmt den Deckel ab und legt ihn beiseite.
- Schüttet die Flatterlinge und die Blätter in die Schale.
- Schneidet den Beutel mit Schleim vorsichtig mit einer Schere auf und füllt ihn in die Schale hinein, sodass er die Flatterlinge und die Blätter bedeckt. Danach knetet ihr alles gut durch. Den Beutel bewahrt ihr bitte auf.
- Steckt den Forscher in den Kunststoffaufsteller.



**Wichtig! Wascht bitte eure Hände vor und nach dem Spielen!**

## Ziel des Spiels

---

Rettet die meisten Flatterlinge aus der fleischfressenden Pflanze Slimy Joe.

## Und los geht's

---

Ihr spielt reihum, der jüngste Spieler beginnt.

Du stellst Slimy Joe direkt vor dich hin und den Forscher daneben.

Um die Runde zu starten, ziehst du den Schiebeschalter an Joes rechter Außenwand zu dir heran und öffnest Slimy Joes Maul.

Ab jetzt sind Fingerspitzengefühl und auch Schnelligkeit gefragt. Denn Slimy Joe ist noch lange nicht satt. Er kann jederzeit wieder zuschnappen! Also beeil dich!

Tauche deine Hand tief in den Schleim und versuche, einen Flatterling zu ertasten.

Doch denk daran: Im Schleim haben sich auch Blätter versteckt, die sich ähnlich wie die Flatterlinge anfühlen. Lass dich nicht täuschen!





## Flutterlinge sammeln

Wenn du glaubst **einen** Flutterling (nicht mehrere!) in den Fingern zu halten, ziehe ihn aus dem Schleim heraus.

**Es ist ein Blatt:** Oje, du erkennst, dass du gar keinen Flutterling erwischt hast? Ziehe das Blatt trotzdem vollständig aus dem Schleim heraus und befreie es von Schleimresten. Das Blatt geht aus dem Spiel.

Die Schleimreste gibst du zurück in die Schale und den Forscher schnell an deinen linken Nachbarn weiter. Dein Zug ist zu Ende.

**Es ist ein Flutterling:** Befreie ihn rasch von Schleimresten. Jetzt ist Eile angesagt! Gib den Forscher schnell an deinen linken Nachbarn weiter und beende damit deinen Zug, solange **Joes Maul noch offen** ist. Denn nur dann darfst du den Flutterling sammeln.



Was passiert, wenn **Slimy Joes Maul zuklappt** und du deinen **Zug noch nicht beendet hast**, indem du den Forscher an den nächsten Spieler weitergegeben hast?

- Deine Hand steckt noch **im Maul**: Keine Angst, es tut überhaupt nicht weh, wenn das Maul zuklappt und auf deine Hand fällt. Warst du gerade dabei, einen Flutterling aus dem Schleim zu fischen, darfst du ihn leider nicht behalten, sondern lässt ihn zurück in den Schleim fallen.
- Du hast deine Hand bereits **aus dem Maul** gezogen: Jetzt gilt das gleiche wie oben. Du darfst den Flutterling leider nicht behalten. Öffne Joes Maul wie in der Spielvorbereitung beschrieben und wirf den Flutterling zurück in den Schleim.
- Beides gilt auch, wenn du ein **Blatt** herausgefischt hast. Wirf es zurück in den Schleim.

In jedem Fall musst du jetzt den Forscher an den nächsten Spieler weitergeben. **Dieser startet die neue Runde**, indem er Slimy Joe vor sich hinstellt, den Schiebeschalter zu sich heranzieht und sein Maul öffnet.

Was passiert, wenn Slimy Joes Maul genau in dem Moment **zuklappt**, wenn du den **Forscher erhältst**? Du beginnst die neue Runde wie oben beschrieben und startest deinen Zug.

## Ende des Spiels

.....

Das Spiel endet, sobald alle 16 Flutterlinge aus dem Spiel sind. Wer die meisten davon gerettet hat, gewinnt.

Verschließt die Schüssel mit dem Schleim nach dem Spiel **sorgsam** mit dem Deckel.

Wichtig: Das Spiel nicht gekippt lagern!





## Für jüngere Kinder

---

Jüngere Kinder haben vielleicht Schwierigkeiten abzuzählen, wann alle 16 Flatterlinge herausgezogen wurden. Als Spielziel gilt hier: **Es gewinnt, wer als Erster fünf Flatterlinge gerettet hat.** Danach können die Spieler gemeinsam alle anderen Flatterlinge retten, die jetzt noch im Schleim stecken.

## Für erfahrene Forscher und Entdecker

---

Gespielt wird wie bisher. Fischt ihr aber aus dem Schleim ein Blatt, legt ihr dieses nicht zur Seite, sondern werft es zurück ins Maul und mischt es wieder unter den Schleim. So wird es im Verlauf des Spiels immer schwieriger, einen Flatterling im Schleim zu finden.

### *Anmerkung der Redaktion:*

*Beim Zuklappen von Joes Maul werden die Flatterlinge zurück in den Schleim geworfen.*

*Wir bedanken uns bei den Flatterlingen, dass sie sich nicht aus der Ruhe bringen lassen und sie geduldig warten, bis der nächste Spieler sie schließlich aus dem glibberigen Schleim rettet.*

## Pflegehinweise!

**Lagerung:** Damit der Schleim nicht vorzeitig austrocknet, empfehlen wir, den Schleim nach dem Spiel zurück in den Beutel zu füllen und diesen gut zu verschließen.

**Keine Hitze, kein direktes Sonnenlicht:** Am besten wird der Schleim bei Zimmertemperatur gelagert. Direktes Sonnenlicht und Hitze bitte vermeiden.

**Schleim ist kein Nahrungsmittel:** Dieser Schleim wurde hinsichtlich seiner Verkehrsfähigkeit getestet. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass der Schleim nicht zum Verzehr geeignet ist.

**Rückstände:** Rückstände vorsichtig im trockenen Zustand ausbürsten oder mit dem Finger wegrubbeln oder gegebenenfalls mit (kaltem) Wasser auswaschen.

**Entsorgung:** Der Schleim kann über den Hausmüll entsorgt werden.

**Hinweis:** Anleitung bitte aufbewahren!

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickenisgefahr.

© 2020



# SLIMY JOE

(F)

**Le jeu gluant pour 2 à 4 courageux  
explorateurs à partir de 4 ans**

Jeux Ravensburger® n° 20 594 3

Auteur : Florian Nadler

Licence : Spieleagentur whitecastle.at

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Photos : Christof Herdt, majot/stock.adobe.com

Rédaction : Stefanie Fimpel

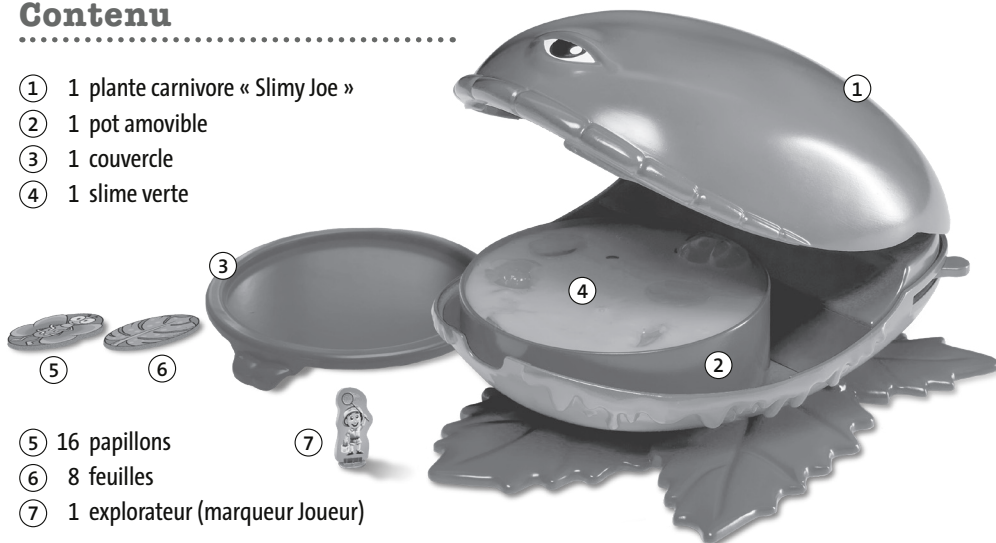


*Quelle découverte ! Enfouie au plus profond de la jungle, vous venez enfin de le trouver après des années de recherche : le Papinéon vert fluo, magnifique et si rare ! Mais soudain, une gigantesque bouche gluante se referme sur lui !*

*Slimy Joe, la plante carnivore, vient d'avalier le Papinéon. Son unique espoir sont votre courage et votre rapidité ! Lancez-vous, plongez la main dans la slime et sauvez les Papinéons. Mais dépêchez-vous car chaque seconde compte ! Slimy Joe est encore affamé. Quand frappera-t-il de nouveau ?*

## Contenu

- ① 1 plante carnivore « Slimy Joe »
- ② 1 pot amovible
- ③ 1 couvercle
- ④ 1 slime verte



- ⑤ 16 papillons
- ⑥ 8 feuilles
- ⑦ 1 explorateur (marqueur Joueur)

## Mise en place

---

- Sortez le matériel de la boîte.
- Ouvrez la bouche de Slimy Joe. Maintenez la partie inférieure d'une main en la tenant par les feuilles tandis que vous ouvrez la partie supérieure de la plante de l'autre.
- À l'intérieur se trouve un pot. Ôtez le couvercle et mettez-le de côté.
- Renversez les papillons et les feuilles dans le pot.
- Découpez soigneusement le sachet de slime aux ciseaux et versez le contenu dans le pot, de manière à recouvrir les papillons et les feuilles. Malaxez ensuite l'ensemble. Conservez le sachet.
- Insérez l'explorateur dans son socle.



**Attention ! Nettoyez bien vos mains avant et après la partie !**

## But du jeu

---

Il s'agit de sauver le maximum de Papinéons de la plante carnivore Slimy Joe.

## Déroulement du jeu

---

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le plus jeune.

Le joueur place Slimy Joe devant lui et l'explorateur à côté. Avant de commencer, le joueur tire le levier sur le côté droit de Joe vers lui, puis ouvre la bouche de Slimy Joe. Il s'agit maintenant de faire preuve de dextérité et de rapidité car Slimy Joe est loin d'être rassasié. Sa bouche peut se refermer à tout moment ! Alors, il faut se dépêcher !



Le joueur plonge la main dans la pâte et essaye de retrouver un Papinéon au toucher. Mais dans la pâte sont également mélangées des feuilles qui ressemblent aux Papinéons. Il ne faut donc pas se laisser piéger !

## Récupérer des Papinéons

Quand un joueur pense tenir **un** Papinéon (pas plusieurs) entre ses doigts, il l'extrait de la pâte.

**Il s'agit d'une feuille :** Oh, non ! Le joueur s'aperçoit que ce n'est pas un Papinéon...

Il sort tout de même la feuille de la pâte et la débarrasse des derniers restes collés. La feuille est écartée du jeu. Le joueur remet les restes de pâte dans le pot et passe l'explorateur à son voisin de gauche. Son tour est terminé.

**Il s'agit d'un Papinéon :** Il le débarrasse rapidement des restes de pâte. Il faut maintenant faire vite ! Le joueur passe l'explorateur à son voisin de gauche et son tour est terminé, **si la bouche de Joe est encore ouverte**. C'est seulement à cette condition que le joueur gagne la Papinéon.



Et si **la bouche de Slimy Joe se referme** alors que le joueur n'a **pas totalement terminé son tour** en passant l'explorateur à son voisin de gauche ?

- Si sa main est encore **dans la bouche** de Joe : pas de panique, cela ne fait pas du tout mal quand la bouche se ferme sur la main. Si le joueur était en train de chercher un Papinéon dans la pâte, il ne le gagne malheureusement pas et doit le laisser dans la pâte.
- S'il avait déjà **sorti sa main de la bouche** : l'issue est la même que précédemment : il ne peut malheureusement pas garder le Papinéon. Il ouvre la bouche comme expliqué lors de la préparation et le replonge dans la pâte.
- Il en va de même si le joueur a sorti **une feuille**.

Quoi qu'il arrive, le joueur passe l'explorateur à son voisin de gauche. Il **entame son tour** en plaçant Slimy Joe devant lui, puis il tire le levier et ouvre la bouche.

Que se passe-t-il si la bouche de Slimy Joe **se referme au moment même où le joueur suivant reçoit l'explorateur** ? Il entame son tour comme décrit ci-dessus et commence à jouer.

## Fin de la partie

.....

La partie prend fin dès que les 16 Papinéons ont été trouvés. Le joueur qui en a sauvés le plus remporte la partie.

Après la partie, fermez **soigneusement** le bol contenant le slime à l'aide du couvercle.

Important : Toujours ranger le jeu à plat, jamais en position inclinée !





## Pour les plus jeunes

Les plus jeunes auront peut-être plus de mal à compter si les 16 Papinéons ont été retirés.

**Le vainqueur sera alors le premier joueur qui en aura sauvés 5.** Les joueurs pourront ensuite s'associer pour sauver les derniers Papinéons.

## Pour les explorateurs et aventuriers expérimentés

Le déroulement du jeu reste identique. Mais si un joueur sort une feuille de la pâte, elle n'est pas mise de côté mais replongée dedans et remélangée. Il devient donc de plus en plus difficile de trouver un Papinéon dans la pâte au fur et à mesure de l'avancée du jeu.

### *Note de la rédaction :*

*Lorsque la bouche se referme, les Papinéons sont replongés dans la pâte. Nous remercions les Papinéons qui conservent leur calme et attendent patiemment que le joueur suivant vienne enfin les délivrer de cette pâte gluante.*

### Conseils d'entretien !

**Stockage :** Il est conseillé de remettre la pâte dans le sachet après la partie et de bien le fermer avec une pince pour éviter qu'elle ne sèche.

**Aucune chaleur, aucune exposition directe au soleil :** L'idéal est de conserver la pâte dans une pièce à température ambiante. Éviter toute exposition à la chaleur ou à la lumière directe du soleil.

**Pâte non alimentaire :** Cette pâte a été testée et ne présente aucun danger pour la santé. Nous insistons cependant sur le fait qu'elle ne doit pas être ingérée.

**Résidus :** Éliminer les résidus à sec, à la brosse ou en frottant avec les doigts, ou laver le cas échéant à l'eau froide.

**Élimination :** La pâte peut être jetée dans la poubelle normale.

**Remarque :** Notice à conserver.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

© 2020

# SLIMY JOE

1

**Gioco con lo slime gelatinoso per 2 - 4 coraggiosi esploratori dai 4 anni in su**

Gioco Ravensburger® n° 20 594 3

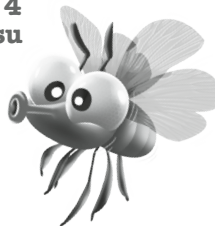
Autore: Florian Nadler

Licenza: Spieleagentur whitecastle.at

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (istruzioni)

Foto: Christof Herdt, majot/stock.adobe.com

Redazione: Stefanie Fimpel

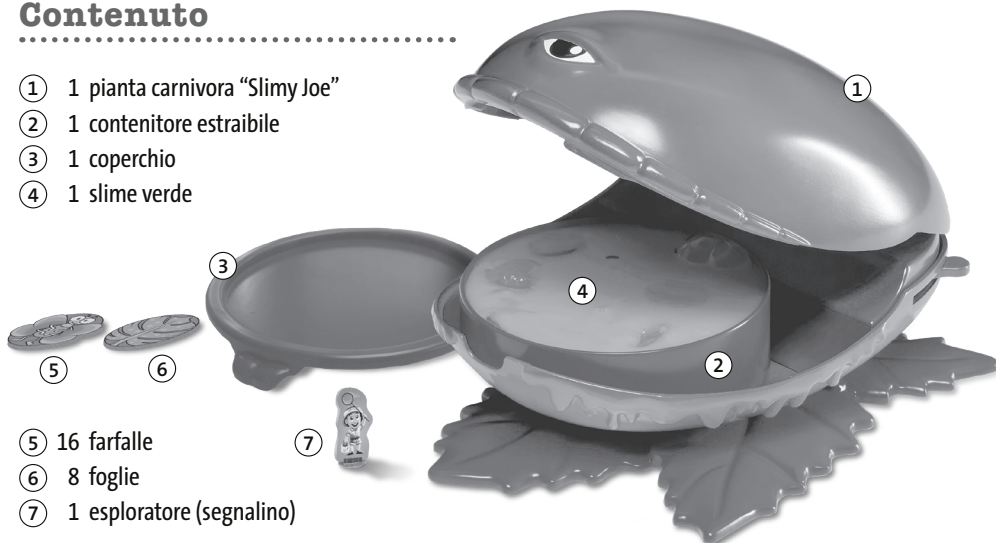


*Che incredibile scoperta! Avete trascorso giornate intere nella giungla intricata per cercarla e ora, finalmente, l'avete trovata: la Svolazzante-verde-neon! Una farfalla meravigliosa e rarissima! Ma... che succede? All'improvviso scatta una bocca gigantesca piena di slime gelatinoso!*

*È la pianta carnivora Slimy Joe che ha ingoiato la farfalla. Ora tocca a voi, armatevi di coraggio e agite rapidi: infilare le mani nello slime e provate a salvare la farfalla. Ma spicciatevi, ogni secondo è prezioso! Slimy Joe ha sempre fame e potrebbe scattare di nuovo!*

## Contenuto

- ① 1 pianta carnivora "Slimy Joe"
- ② 1 contenitore estraibile
- ③ 1 coperchio
- ④ 1 slime verde



- ⑤ 16 farfalle
- ⑥ 8 foglie
- ⑦ 1 esploratore (segnalino)

## Preparazione del gioco

- Estraiete il materiale di gioco dalla confezione.
- Aprite la bocca di Slimy Joe: tenete bene con una mano la parte inferiore del gioco sulle foglie e, con l'altra mano, sollevate la parte superiore della pianta.
- All'interno dello strumento di gioco si trova un contenitore. Togliete il coperchio e mettetelo da parte.
- Infilate le farfalle e le foglie nel contenitore.
- Prendete le forbici e tagliate con cura il sacchetto (che dovete conservare) dello slime, poi versate lo slime nel contenitore in modo che copra le farfalle e le foglie. Infine, mescolate bene il tutto.
- Infilate l'esploratore nel piedistallo in plastica.



**Importante! Lavatevi le mani prima di giocare e anche dopo!**

## Obiettivo del gioco

Salvate il maggior numero possibile di farfalle dalla pianta carnivora Slimy Joe.

## La partita comincia

Si gioca a turno, inizia il giocatore più giovane.

Metti Slimy Joe direttamente davanti a te e tieni vicino l'esploratore. Per iniziare il giro, sposta verso di te l'interruttore a scorrimento che si trova sulla parte esterna destra di Joe e apri la sua bocca.

Adesso tutto dipende dalla sensibilità al tatto e dalla rapidità. Fai attenzione perché Slimy Joe non è mai sazio e quindi può scattare in qualsiasi momento! Allora, fai presto!

Immergi la mano nello slime e cerca di trovare una farfalla.

Ricorda: nello slime ci sono anche delle foglie che al tatto sembrano farfalle. Non farti ingannare!





## Salva le farfalle

Se pensi di essere riuscito a prendere **una** farfalla (non di più!), tirala fuori dallo slime.

**È una foglia:** Ohi, ohi, ti sei accorto di non aver preso una farfalla?

Tira comunque fuori completamente la foglia dallo slime e puliscila. La foglia è fuori dal gioco. Rimetti nel contenitore i resti dello slime e passa subito l'esploratore al giocatore che si trova alla tua sinistra. Il tuo turno è terminato.

**È una farfalla:** puliscila subito dallo slime.

Ora devi fare in fretta! Passa immediatamente l'esploratore al giocatore che si trova alla tua sinistra. Il tuo turno è così terminato... se la bocca di **Joe è ancora aperta**. Solo in questo caso puoi tenere la farfalla.



Che cosa succede, se la **bocca di Slimy Joe scatta** e **tu non hai ancora terminato il tuo turno** perché non hai ancora passato l'esploratore al giocatore dopo di te?

- Se la tua mano è ancora **nella bocca**: non aver paura, anche se la bocca scatta sulla tua mano, non fa male. Se stavi tirando fuori una farfalla dallo slime, purtroppo non puoi tenerla, devi lasciarla cadere di nuovo nello slime.
- Se hai già tolto la mano **dalla bocca**: anche in questo caso non puoi tenere la farfalla. Apri la bocca di Joe come spiegato nel paragrafo sulla preparazione del gioco e lascia cadere di nuovo la farfalla nello slime.
- In entrambi i casi sopra descritti, lo stesso vale anche se hai tirato fuori una **foglia**. Devi rimetterla dentro allo slime.

A questo punto, passa l'esploratore al prossimo giocatore. **Tocca a lui iniziare il nuovo giro**, quindi deve mettersi Slimy Joe davanti, spostare verso di sé l'interruttore e aprire la sua bocca.

Che cosa succede se la bocca di Slimy Joe **scatta proprio nel momento in cui ricevi l'esploratore**? Tocca a te iniziare il nuovo giro come descritto sopra, è il tuo turno.

## Fine della partita

La partita termina non appena tutte e 16 le farfalle sono state salvate. Vince chi ne ha collezionate di più.

Quando hai finito di giocare, sigilla **accuratamente** con il coperchio il contenitore dello slime.

Importante: non conservare il gioco in posizione inclinata.





## Per i più piccoli

---

Per i bambini più piccoli può essere difficile riuscire a contare tutte le 16 farfalle. Quindi, in questo caso, l'obiettivo del gioco è: **vince chi riesce per primo a salvare cinque farfalle.**

In seguito, i giocatori possono salvare insieme tutte le altre farfalle ancora imprigionate nello slime.

## Per esploratori e ricercatori esperti

---

Si gioca come descritto sopra. Se però pescate dallo slime una foglia, invece di escluderla dal gioco, rimettetela all'interno della bocca e mescolatela nello slime. Mano a mano che la partita prosegue, diventerà sempre più difficile trovare una farfalla nello slime.

*Nota della redazione:*

*quando la bocca di Joe scatta, le farfalle vanno rimesse nello slime. Ringraziamo le farfalle per la loro infinita pazienza nell'aspettare il prossimo giocatore che le salverà dal viscido slime.*

### Istruzioni per la manutenzione!

**Conservazione:** dopo aver giocato, affinché lo slime non si secchi troppo presto, si consiglia di riporlo all'interno del sacchetto e poi di chiuderlo bene (con un fermaglio o altro).

**Non esporre al calore, né alla luce diretta del sole:** conservate lo slime a temperatura ambiente. Evitate di esporlo al calore e alla luce diretta del sole.

**Lo slime non è un alimento:** questo slime è stato testato dal punto di vista della sicurezza. Tuttavia richiamiamo espressamente la vostra attenzione sul fatto che non si tratta di un prodotto commestibile.

**Residui:** per rimuovere i residui secchi, potete spazzolarli via delicatamente, oppure strofinarli con le dita o, all'occorrenza, lavarli con acqua fredda.

**Smaltimento:** lo slime può essere smaltito tra i rifiuti domestici.

**Nota:** conservate le istruzioni!

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

© 2020

# SLIMY JOE

NL

Het glibberige slijm-spel voor 2 - 4  
dappere onderzoekers vanaf 4 jaar

Ravensburger® spel nr. 20 594 3

Auteur: Florian Nadler

Licentie: Spieleagentur whitecastle.at

Design: DE Ravensburger/KniffDesign (spelregels)

Foto: Christof Herdt, majot/stock.adobe.com

Redactie: Stefanie Fimpel

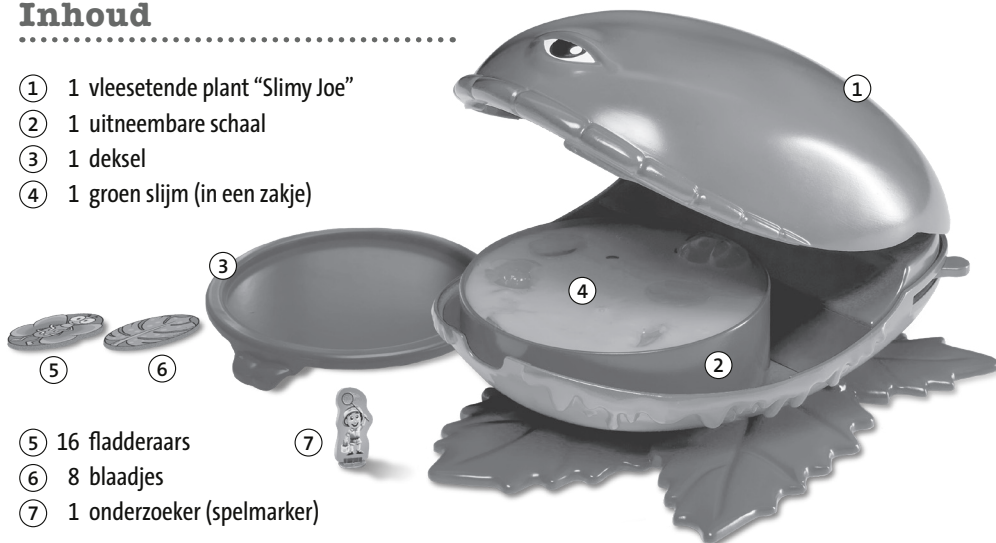


*Wat een ontdekking! Diep in de jungle heb je hem na lang zoeken eindelijk gevonden: de neon groene fladderaar. Prachtig en heel erg zeldzaam! Maar wat is dat? Ineens klap er een enorme, slijmerige bek dicht!*

*Slimy Joe, de vleesetende plant, heeft de fladderaar verslonden. Nu komt het op jullie moed en snelheid aan! Wees dapper, grijp in het slijm en red de fladderaars. Maar wees snel, iedere seconde telt, want Slimy Joe heeft nog steeds honger! Wanneer zal hij weer toehappen?*

## Inhoud

- ① 1 vleesetende plant "Slimy Joe"
- ② 1 uitneembare schaal
- ③ 1 deksel
- ④ 1 groen slijm (in een zakje)



- ⑤ 16 fladderaars
- ⑥ 8 blaadjes
- ⑦ 1 onderzoeker (spelmarker)

## Vorbereiding

---

- Haal het spel materiaal uit de verpakking.
- Open de bek van Slimy Joe. Houd daarvoor met één hand het onderste deel van het spelapparaat aan de blaadjes vast en klap met de andere hand de bovenste helft van de plant open.
- In het apparaat zit een schaal. Haal het deksel eraf en leg het aan de kant.
- Schud de fladderaars en de blaadjes in de schaal.
- Knip het zakje met slijm voorzichtig open en doe het in de schaal, zodat het de fladderaars en de blaadjes bedekt. Knead daarna alles goed door. Bewaar het zakje.
- Zet de onderzoeker in het kunststof voetje.



**Belangrijk! Was je handen voor en na het spelen!**

## Doel van het spel

---

Red de meeste fladderaars uit de vleesetende plant Slimy Joe.

## En het gaat beginnen

---

Jullie spelen om de beurt, de jongste speler mag beginnen.

Zet Slimy Joe voor je neer en de onderzoeker ernaast. Om de ronde te starten, trek je de schuifschakelaar aan de rechter buitenkant van Joe naar je toe en open de bek van Slimy Joe.

Vanaf nu heb je gevoel en snelheid nodig. Want Slimy Joe zit nog lang niet vol. Hij kan ieder ogenblik weer toehappen! Dus wees snel!

Stop je hand diep in het slijm en probeer een fladderaar te voelen.

Maar denk eraan: in het slijm zijn ook bladeren verstopt, die net zo voelen als de fladderaars. Laat je niet voor de gek houden!



## Fladderaars verzamelen

Als je denkt **één** fladderaar (niet meer!) in je vingers te hebben, trek hem dan uit het slijm.

**Het is een blad:** Oh jee, merk je dat je helemaal geen fladderaar te pakken hebt? Trek het blad toch helemaal uit het slijm en haal de slijmresten eraf. Het blad gaat uit het spel. Doe de slijmresten terug in de schaal en geef de onderzoeker snel aan de speler links van je. Je beurt is ten einde.

**Het is een fladderaar:** bevrijd hem snel van de slijmresten. Nu moet je snel zijn! Geef de onderzoeker snel aan de speler links van je door en beëindig daarmee je beurt zolang de **bek van Joe nog open** is. Want alleen dan mag je de fladderaar verzamelen.



Wat gebeurt er als **de bek van Slimy Joe dichtklapt** en je **beurt nog niet ten einde is**, terwijl je de onderzoeker aan de volgende speler wil doorgeven?

- Je hand zit nog **in de bek**: Geen angst, het doet helemaal geen pijn als de bek dichtklapt en op je hand valt. Wilde je net een fladderaar uit het slijm vissen, dan mag je hem helaas niet houden, maar je moet hem weer in het slijm laten vallen.
- Je hebt je hand al **uit de bek** getrokken: Nu geldt hetzelfde als hierboven. Je mag de fladderaar helaas niet houden. Open Joe's bek zoals beschreven in de handleiding en gooi hem terug in het slijm.
- Deze regels gelden ook als je er een **blad** hebt uitgevist. Gooi het terug in het slijm.

In ieder geval moet je nu de onderzoeker aan de volgende speler doorgeven. **Deze start de nieuwe ronde**, doordat hij Slimy Joe voor zich neerzet, de schuifschakelaar naar zich toe trekt en zijn bek opent.

Wat gebeurt er wanneer de bek van Slimy Joe **dichtklapt op het moment dat je de onderzoeker krijgt**? Je begint de nieuwe ronde zoals hierboven beschreven en begint je beurt.

## Einde van het spel

---

Het spel eindigt, zodra alle 16 fladderaars uit het spel zijn. Wie de meeste daarvan gereed heeft, wint het spel.

Sluit de schaal met het slijm na het spelen **goed** af met het deksel.

Let op: Het spel niet schuin opbergen!





## Voor jongere kinderen

---

Jongere kinderen hebben misschien moeite na te tellen wanneer alle 16 fladderaars uit het slijm zijn. Als doel geldt hier: **de speler die als eerste vijf fladderaars gered heeft, wint het spel.** Daarna kunnen de spelers samen alle andere fladderaars redden die nu nog in het slijm zitten.

## Voor ervaren onderzoekers

---

Er wordt gespeeld zoals hierboven beschreven. Alleen als je een blad uit het slijm vist, leg je dat niet aan de kant, maar gooit het terug in de bek en husselt het weer door het slijm. Zo wordt het in de loop van het spel steeds lastiger om een fladderaar in het slijm te vinden.

*Opmerking van de redactie:  
bij het dichtklappen van Joe's bek worden de fladderaars weer in het slijm gegooid. We bedanken de fladderaars, dat ze niet ongeduldig worden en geduldig wachten tot de volgende speler ze eindelijk uit het glibberige slijm redt.*

### Onderhoudstips!

**Opbergen:** Wij raden aan het slijm na het spelen terug in het zakje te doen en dit (met b.v. een paperclip) goed af te sluiten, zodat het slijm niet snel uitdroogt.

**Geen hitte, geen direct zonlicht:** Het slijm kan het beste bij kamertemperatuur worden bewaard. Vermijd s.v.p. direct zonlicht en hitte.

**Slijm is geen voedingsmiddel:** Dit slijm is getest vanwege z'n veiligheid. Toch willen we er nadrukkelijk op wijzen dat het slijm niet geschikt is voor consumptie.

**Resten:** Resten voorzichtig in droge toestand uitborstelen of met je vinger wegkrassen of eventueel met (koud) water afspoelen.

**Verwijdering:** Het slijm kan bij het huisvuil worden gegooid.

**Let op:** Handleiding s.v.p. bewaren!

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

© 2020



# SLIMY JOE

E

Juego con slime gelatinoso para 2 - 4  
valientes exploradores a partir de 4 años

Juego Ravensburger® n.º 20 594 3

Autor: Florian Nadler

Licencia: Spieleagentur whitecastle.at

Diseño: DE Ravensburger/KniffDesign (instrucciones)

Fotos: Christof Herdt, majot/stock.adobe.com

Redacción: Stefanie Fimpel

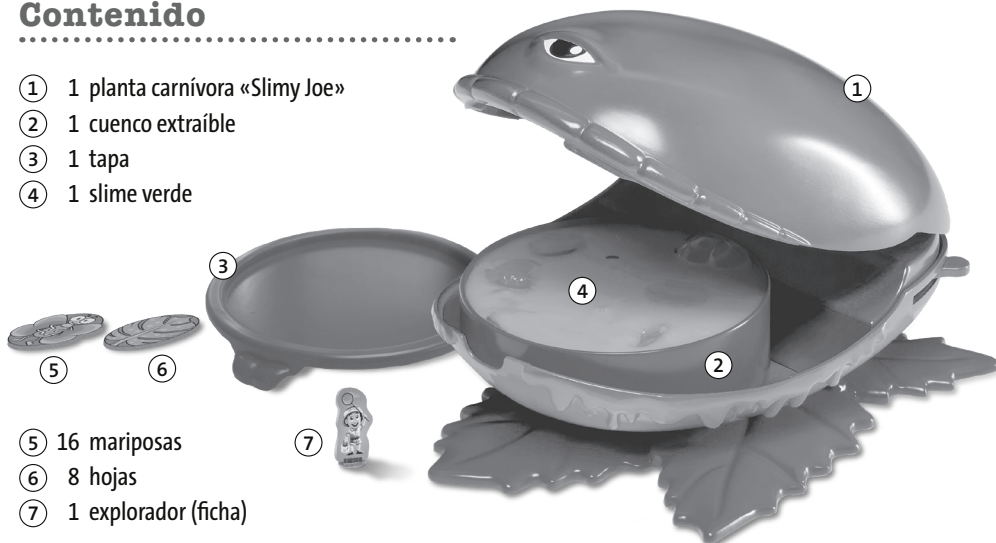


*¡Qué descubrimiento más maravilloso! Os habéis pasado días y días en la espesa jungla buscándola y ahora, por fin, la habéis encontrado: ¡la mariposa revoloteante verde neón, una maravillosa y rarísima especie! Pero... ¿qué está pasando? ¡Una boca gigantesca llena de slime gelatinoso ha aparecido de repente!*

*Es la planta carnívora Slimy Joe y acaba de engullir la mariposa. Ahora es vuestro turno, armaos de coraje y actúa rápidamente: meted las manos en el slime e intentad salvar la mariposa. Pero daos prisa, ¡cada segundo cuenta! ¡Slimy Joe siempre tiene hambre y podría abalanzarse de nuevo!*

## Contenido

- ① 1 planta carnívora «Slimy Joe»
- ② 1 cuenco extraíble
- ③ 1 tapa
- ④ 1 slime verde



- ⑤ 16 mariposas
- ⑥ 8 hojas
- ⑦ 1 explorador (ficha)

## Preparación del juego

- Sacad de la caja todos los componentes del juego.
- Abrid la boca de Slimy Joe: sujetad bien con una mano la parte inferior del aparato colocándola sobre las hojas y, con la otra mano, levantad la parte superior de la planta.
- Dentro del aparato hay un cuenco. Quitadle la tapa y dejadla a un lado.
- Meted las mariposas y las hojas dentro del cuenco.
- Coged unas tijeras y cortad con cuidado la bolsita (que deberéis conservar) del slime. Después, verted el slime en el cuenco de modo que cubra las mariposas y las hojas. Por último, mezcladlo todo bien.
- Insertad el explorador en el pedestal de plástico.



**¡Importante! Lavaos las manos tanto antes como después de jugar.**

## Objetivo del juego

Salvar el mayor número posible de mariposas de la planta carnívora Slimy Joe.

## Empieza la partida

Se juega por turnos, empezando el jugador más joven.

Pon la planta Slimy Joe justo delante de ti y deja la ficha del explorador cerca de ti. Para empezar la ronda, mueve hacia ti el interruptor que se encuentra en la pared externa derecha de Joe y abre su boca.

Ahora todo depende de tu sensibilidad al tacto y tu rapidez. ¡Ten cuidado, porque Slimy Joe es insaciable y puede saltar en cualquier momento! ¡Así que sé rápido!

Sumerge la mano en el slime e intenta encontrar una mariposa.

Recuerda que en el slime también hay hojas que, al tacto, pueden parecer mariposas. ¡No te dejes engañar!



## Salva las mariposas

Si crees que has conseguido coger **una** mariposa (¡no más de una!), sácala del slime.

**Es una hoja:** ¡Vaya! ¿No has cogido una mariposa?

Saca aún así la hoja del slime y límpiala. La hoja se elimina del juego.

Vuelve a meter en el cuenco los restos de slime y pásale inmediatamente el explorador al jugador de tu izquierda. Tu turno ha terminado.

**Es una mariposa:** Límpiala enseguida para quitarle los restos de slime.

¡Ahora debes darte prisa! Pasa inmediatamente el explorador al jugador de tu izquierda. Tu turno termina así... **si la boca de Joe aún está abierta.**

Solo en este caso puedes quedarte la mariposa.



¿Qué ocurre si **la boca de Slimy Joe salta** y tú aún **no has terminado tu turno** porque no le has pasado todavía el explorador al siguiente jugador?

- Si tu mano aún está **dentro de la boca**: No tengas miedo, aunque la boca se cierre con tu mano dentro, no hace daño. Si estabas sacando una mariposa del slime, por desgracia, no te la puedes quedar. Debes dejarla caer otra vez en el slime.
- Si ya has sacado tu mano **fuera de la boca**: En este caso tampoco puedes quedarte la mariposa. Abre la boca de Joe como se describe en el apartado «Preparación del juego» y deja caer la mariposa de vuelta al slime.
- En los dos casos arriba descritos, sucede lo mismo si lo que has sacado es una **hoja**. Debes volver a meterla en el slime.

Luego, pásale el explorador al siguiente jugador. **Ahora le toca a él empezar la nueva ronda**, por lo que debe colocarse a Slimy Joe delante, mover hacia sí el interruptor y abrir su boca.

¿Y si la boca de Slimy Joe **salta justo en el momento en el que recibes el explorador**? En ese caso, te toca a ti iniciar una nueva ronda como se describe arriba y es tu turno.

## Fin de la partida

---

La partida termina en cuanto hayáis salvado las 16 mariposas. Gana quien haya acumulado más.

Cuando hayáis acabado de jugar, cerrad **cuidadosamente** el cuenco del slime con su tapa.

Importante: no guardar el juego en posición inclinada.





## Para los más pequeños

---

A los niños más pequeños puede resultarles complicado contar las 16 mariposas. Así que, en este caso, el objetivo del juego es: **gana el primero que consiga salvar cinco mariposas**. Después, los jugadores pueden salvar juntos el resto de las mariposas que sigan atrapadas en el slime.

## Para exploradores e investigadores expertos

---

Se juega como se ha descrito anteriormente. Sin embargo, si sacáis del slime una hoja, en vez de eliminarla del juego, metedla otra vez dentro de la boca de Slimy Joe y mezcladla en el slime. A medida que la partida avance, será cada vez más difícil encontrar una mariposa en el slime.

*Nota de la redacción:*

*Cuando la boca de Joe salta, hay que volver a introducir las mariposas en el slime. Les damos las gracias a las mariposas por su infinita paciencia para esperar a que el siguiente jugador las salve del slime viscoso.*

### ¡Instrucciones de mantenimiento!

**Conservación:** Después de jugar, para evitar que el slime se seque demasiado pronto, recomendamos volver a guardarlo dentro de la bolsita y cerrarla bien (con una pinza o algo similar).

**No exponer el slime al calor ni a la luz directa del sol:** Conservar el slime a temperatura ambiente. Evitar su exposición al calor y a la luz directa del sol.

**El slime no es un alimento:** Este slime ha sido testado en cuanto a seguridad. No obstante, queremos recalcar expresamente que no se trata de un producto comestible.

**Residuos:** Los residuos secos se pueden eliminar cepillándolos, frotándolos con los dedos o, si fuera necesario, lavándolos con agua fría.

**Eliminación:** El slime puede desecharse con la basura doméstica.

**Nota:** ¡Conservar estas instrucciones!

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.

© 2020

# SLIMY JOE

P

Jogo com slime gelatinoso para 2 - 4 exploradores corajosos a partir de 4 anos

Jogo Ravensburger® n° 20 594 3

Autor: Florian Nadler

Licença: Spieleagentur whitecastle.at

Design: DE Ravensburger/KniffDesign (instruções)

Fotos: Christof Herdt, majot/stock.adobe.com

Redação: Stefanie Fimpel

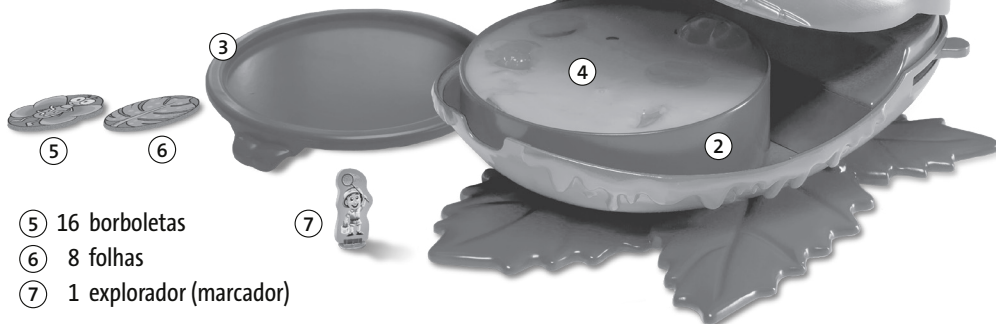


*Que descoberta incrível! Depois de passarem dias inteiros na selva à sua procura, agora, finalmente, encontraram: a Esvoaçante-verde-néon! Uma borboleta maravilhosa e muito rara! Mas... o que acontece? De repente aparece uma boca super gigante cheia de slime gelatinoso!*

*É a planta carnívora Slimy Joe que engoliu a borboleta. Agora é a vossa vez, armem-se de coragem e ajam depressa: enfiem as mãos no slime e tentem salvar a borboleta. Mas apressem-se, cada segundo é precioso! Slimy Joe tem fome sempre e poderá aparecer de novo!*

## Conteúdo

- ① 1 planta carnívora "Slimy Joe"
- ② 1 concha extraível
- ③ 1 tampa
- ④ 1 slime verde



- ⑤ 16 borboletas
- ⑥ 8 folhas
- ⑦ 1 explorador (marcador)

## Preparação do jogo

- Tire o material do jogo da embalagem.
- Abra a boca de Slimy Joe: segure bem com uma mão a parte inferior do instrumento de jogo nas folhas e, com a outra mão, eleve a parte superior da planta.
- No interior do instrumento de jogo há uma concha. Tire a tampa e deixe-a de lado.
- Enfie as borboletas e as folhas na concha.
- Pegue a tesoura e corte com cuidado o saquinho (que deve ser guardado) do slime, depois coloque o slime na concha de forma que cubra as borboletas e as folhas. Enfim, misture bem tudo.
- Enfie o explorador no pedestal em plástico.



**Importante! Lavem as mãos antes de brincar e também depois!**

## Objetivo do jogo

Salve o maior número possível de borboletas da planta carnívora Slimy Joe.

## Começa a partida

Joga cada um na sua vez, o jogador mais novo começa.

Coloque Slimy Joe diretamente na sua frente e mantenha o explorador perto. Para começar a rodada, mova na sua direção o interruptor correção que está na parede externa direita de Joe e abra a sua boca. Agora tudo depende da sensibilidade ao tato e da rapidez. Preste atenção porque Slimy Joe nunca está satisfeito, portanto, pode surgir em qualquer momento! Então, apresse-se!



Mergulhe a mão no slime e tente encontrar uma borboleta.

Lembre-se: no slime há também folhas que ao tato parecem borboletas. Não se deixe enganar!



## Salve as borboletas

Se acha que conseguiu pegar **uma** borboleta (não mais!), tire-a do slime.

**É uma folha:** Ai, ai, percebeu que não pegou uma borboleta?

No entanto, tire a folha do slime completamente e limpe-a. A folha está fora do jogo. Recoloque na concha os restos do slime e passe logo o explorador ao jogador que está à sua esquerda. A sua vez acabou.

**É uma borboleta:** limpe logo o slime da borboleta.

Agora deve apressar-se! Passe imediatamente o explorador ao jogador que está à sua esquerda. Assim a sua vez terminou... se a boca de **Joe ainda está aberta**. Somente neste caso pode ficar com a borboleta.



O que acontece, se a **boca de Slimy Joe abre** e você **ainda não terminou a sua vez** porque ainda não passou o explorador ao jogador seguinte?

- Se a sua mão ainda está **na boca**: não tenha medo, mesmo se a boca abre na sua mão, não faz mal. Se estava puxando fora uma borboleta do slime, infelizmente não pode ficar com ela, deve deixá-la de novo no slime.
- Se já tirou a mão **da boca**: neste caso também não pode ficar com a borboleta. Abra a boca de Joe como explicado no parágrafo sobre a preparação do jogo e deixe cair de novo a borboleta no slime.
- Em ambos os casos descritos acima, o mesmo vale mesmo se puxou fora uma **folha**. Deve recolocá-la dentro do slime.

Nessa altura, passe o explorador ao próximo jogador. **É ele que deve começar a nova rodada**, portanto, coloque Slimy Joe na sua frente, desloque o interruptor na própria direção e abra a sua boca.

O que acontece se a boca de Slimy Joe **abre exatamente no momento em que recebe o explorador**?

É a sua vez de começar a nova rodada como descrito acima.

## Fim da partida

A partida termina assim que todas as 16 borboletas forem salvas. Ganha quem colecionou mais.

Quando acabar de brincar, feche muito bem com a tampa o recipiente do slime. Não guarde o brinquedo na posição inclinada.





## Para os mais miúdos

Para as crianças mais miúdas pode ser difícil conseguir contar as 16 borboletas. Portanto, neste caso, o objetivo do jogo é: **ganha quem consegue primeiro salvar cinco borboletas**. Em seguida, os jogadores podem salvar juntos todas as outras borboletas que ainda estão presas no slime.

## Para exploradores e investigadores experientes

Joga-se como descrito acima. Porém, se no slime for pescada uma folha, ao invés de excluí-la do jogo, recolque-a dentro da boca e misture-a no slime. Conforme a partida prosseguir, será cada vez mais difícil encontrar uma borboleta no slime.

### *Nota da redação:*

*quando a boca de Joe abre, as borboletas devem ser recolocadas no slime. Agradecemos as borboletas pela infinita paciência delas em esperar o próximo jogador que as salvará do pegajoso slime*

## Instruções para a manutenção!

**Conservação:** depois de ter jogado, para que o slime não fique logo seco, recomenda-se recolocá-lo dentro do saquinho e depois feche-o bem (com um prendedor ou outro).

**Não exponha ao calor, nem à luz direta do sol:** guarde o slime em temperatura ambiente. Evite expô-lo ao calor e à luz direta do sol.

**O slime não é um alimento:** este slime foi testado do ponto de vista da segurança. Todavia, chamamos expressamente a sua atenção sobre o fato que não se trata de um produto comestível.

**Resíduos:** para remover os resíduos secos, pode escová-los delicadamente, ou esfregar com os dedos ou, se necessário, lavá-los com água fria.

**Eliminação:** o slime pode ser eliminado entre os resíduos domésticos.

**Nota:** guarde as instruções!

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Imported into the UK by Ravensburger Ltd. · Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB · GB

Ravensburger North America, Inc. · One Puzzle Lane · Newton, NH 03858 · USA

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger**