

3
4
5
6

Auf einem Spielfeld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen.

Ist ein Spielzug beendet, dann kommt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe.

Wird ein Abdeckstein entfernt, um nachzuprüfen, ob tatsächlich das gesuchte Symbol darunter verborgen ist, so muß der Symbolstein für alle Spieler einsehbar sein. Erst danach darf er wieder verdeckt werden.

Verliert ein Spieler alle seine Trumpfkarten, dann scheidet er aus dem laufenden Spiel aus. Aber keine Bange, beim nächsten Spiel klappt es sicher schon viel besser!



Ende des Spiels

Der Spieler, der als letzter und einziger noch mindestens 1 Trumpfkarte offen vor sich liegen hat, ist der Champion der Runde und hat das Spiel gewonnen.

Herzlichen Glückwunsch!

Nun wünschen wir viel Vergnügen und genügend graue Zellen, um diesen Spielspaß erfolgreich meistern zu können.

Tips für Anfänger

Das Spiel wird einfacher, je mehr Trumpfkarten zu Spielbeginn ausgegeben werden.

Folgende Änderungen erleichtern die ersten Spielrunden:



Tausche zwei Beliebige

Auf diesem Feld wird keine Aktion durchgeführt.

Finde drei Früchte, drei Figuren, drei Ziffern

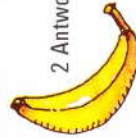
Jeder Spieler hat 4 Versuche, um die geforderten 3 Symbole zu finden.

Benenne (hier: A + C)

Es muß nur eines der beiden Symbole richtig benannt werden.

Frage

Jeder Gefragte hat die Möglichkeit, zweite muß dann aber richtig sein.



2 Antworten zu geben. Spätestens die

BANDAL-HUKI
Spielwaren GmbH
Mühlheimerstraße 15
W-6500 Nürnberg 60



4

Bitte achten Sie darauf, daß Sie sich an den spitzen Ecken und scharfen Kanten der Spielsteine nicht verletzen.

Aber keine Bange, im nächsten Spiel sieht alles schon wieder ganz anders aus.



Das neue Merk- und Suchspiel für 2 - 4 clevere Leute ab 10 Jahren

Donnerwetter Sapperlot

Inhalt:
1 Spielplan
1 Würfel
12 Symbolsteine
12 Abdecksteine
4 Spielfiguren
36 Trumpfkarten
1 Spielanleitung

Autor: R. Haysman
Grafik: Armin Mayr
Redaktion: Agentur Bertram Kaes
Lizenz: RSH-Games, Lewisham, London, Great Britain

Ziel des Spiels

Wer schafft es, am Ende des Spiels als Einziger noch mindestens 1 Trumpfkarte offen vor sich liegen zu haben? Dazu ist neben dem unvermeidlichen Glück vor allem ein gutes Erinnerungsvermögen notwendig. Also liebe Leute, aufgepaßt!

Vorbereitung

Vor Spielbeginn sollten sich die Spieler darauf einigen, mit wie vielen Trumpfkarten pro Spieler gespielt werden soll. Je weniger Trumpfkarten zu Spielbeginn ausgegeben werden, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad.

Wir empfehlen für die 1. Spielrunde 7 Trumpfkarten für jeden. Sie werden nebeneinander, mit dem Trumpf nach oben zeigend, an den Spielplan angelegt.

.....Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur und stellt sie auf sein **Startfeld**.

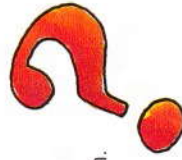
Vor jedes Buchstabenfeld wird 1 beliebiger Symbolstein gelegt. Nachdem sich alle Spieler die Position der einzelnen Symbolsteine 1 Minute lang einprägen konnten, werden sie mit den Abdecksteinen verdeckt.

Im Verlauf des Spiels müssen sich die Spieler die Lage der 12 Symbolsteine möglichst gut merken, da sie dazu laufend Auskunft geben müssen.

Ein *Brauo* an alle, die ein gutes Gedächtnis haben, denn wer genau angeben kann, wo sich ein Symbol versteckt hält, verliert **keine** Trumpfkarten.

Wer dagegen häufig daneben tippt, verliert eine Karte *nach der ande r e n* und zu guter Letzt auch noch das Spiel.

Aber keine Bange, im nächsten Spiel sieht alles schon wieder ganz anders aus.



Das Spiel beginnt

Die folgenden kurzen Regeln sind spielend leicht erlernbar.

1 Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn auf den Spielfeldern vorwärts.

2 Jedes Spielfeld hat eine unterschiedliche Bedeutung.

Unser Tip: Lesen Sie die Bedeutung der Spielfelder erst nach, wenn Sie diese im Verlauf des Spiels brauchen.

Die Bedeutung der Spielfelder

Symbolfelder

Rot



Gelb



Blau



Grün



4 Früchte



4 Figuren



4 Ziffern



Landet eine Spielfigur auf einem dieser 12 Symbolfelder, dann muß der Spieler den Abdeckstein vom Spielplan anheben, unter dem er das gesuchte Symbol vermutet.

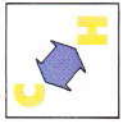
Aufgabe **richtig** gelöst: Bravo! Sie dürfen Ihre (verbliebenen) Trumpfkarten behalten. Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Aufgabe **falsch** gelöst: Der Spieler verliert 1 Trumpfkarte.



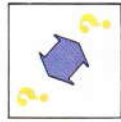
ACHTUNG:

Wer eine Trumpfkarte verliert, gibt diese nicht etwa ab, sondern dreht sie einfach um. (Trumpf nach unten).



Tausche (hier: C + H)

Die beiden angegebenen verdeckten Symbolsteine werden miteinander vertauscht. In unserem Beispiel werden die Symbolsteine auf den Buchstabenfeldern C und H verdeckt über den Plan an ihren neuen Platz geschoben. (C auf H und H auf den Platz von C). Damit ist der Spielzug beendet.



Tausche zwei Beliebige

Zwei beliebige, verdeckte Symbolsteine werden miteinander vertauscht, indem sie über den Plan geschoben werden. Damit ist der Spielzug beendet.



Finde drei Früchte

Ohne einen Fehlversuch gilt es hier, drei der vier Früchte zu finden. Gelingt dies, dann darf der Spieler 1 verlorene Trumpfkarte wieder zurückdrehen. Hat er noch alle Trumpfkarten, erhält er von der Bank 1 zusätzliche Trumpfkarte.

Gelingt es nicht, verliert der Spieler 1 Trumpfkarte (Karte umdrehen).



Finde drei Figuren

Drei der vier Figuren müssen ohne Fehlversuch gefunden werden. Gelingt dies, dann darf zur Belohnung 1 verlorene Trumpfkarte zurückgedreht werden (bzw. 1 neue Karte von der Bank).

Gelingt es nicht, verliert der Spieler 1 Trumpfkarte (Karte umdrehen).



Finde drei Ziffern

Drei der vier Ziffern müssen ohne Fehlversuch gefunden werden. Gelingt es, dann darf der Spieler zur Belohnung 1 verlorene Trumpfkarte zurückdrehen (bzw. 1 neue Karte von der Bank).

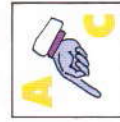
Gelingt es nicht, dann verliert er 1 Trumpfkarte (Karte umdrehen).



Finde Deine Farben

Der Spieler, der auf dieses Spielfeld kommt, muß die mit seiner Spielfigur farbgleichen 3 Symbole (Frucht, Figur und Ziffer) finden. Gelingt ihm dies, dann darf er zur Belohnung 1 verlorene Trumpfkarte zurückdrehen (bzw. 1 neue Karte von der Bank).

Findet er die 3 farbgleichen Symbole nicht ohne Fehlversuch, verliert er 1 Trumpfkarte (Karte umdrehen).



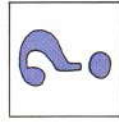
Benenne (hier: A + C)

Die Symbol-Steine auf den beiden angegebenen Buchstabenfeldern müssen benannt werden.

Gelingt dies nicht, geht 1 Trumpfkarte verloren. Sie wird wie gehabt, umgedreht.

Gelingt dies, dann ist die Aufgabe erfüllt. Herzlichen Glückwunsch!

Zur Belohnung darf der Spieler den Spielstein seines linken Nachbarn auf ein beliebiges Spielfeld setzen. Dieser muß die Aktion ausführen, die ihm dieses Spielfeld vorschreibt. Er darf von diesem Feld aus in der nächsten Runde würfeln und weiterziehen.



Frage

Wer auf diesem Feld landet, darf einem beliebigen Mitspieler die Aufgabe stellen, entweder den Symbolstein eines bestimmten Buchstabenfeldes zu benennen, oder er darf ihn nach einem Symbol fragen, das dieser Mitspieler finden muß.

Antwortet der Befragte falsch, dann verliert er (der Befragte) 1 Trumpfkarte (Karte umdrehen). Antwortet der Befragte richtig, dann verliert der Frager 1 Trumpfkarte (Karte umdrehen).