



ELECTRO[®]

registered 197727



nr. 620

© Hausemann & Hötte nv Amsterdam Holland

Spielregeln

Wie funktioniert Electro?

Auf den Electro-Karten stehen links die Fragen und rechts die Antworten. Man stellt eine **Frage**, indem man einen Stecker in das Loch unter der Frage auf die dort sichtbare Metallplatte hält.

Die **Antwort** darauf muss auf der rechten Seite der Karte gesucht werden. Steckt man nun den anderen Stecker in das Loch unter der richtigen Antwort, dann geschieht das grosse Wunder: die Lampe glimmt, wenn die Antwort stimmt!

Das Spiel

Falls man Electro allein spielt, können die verschiedenen Fragen in zwangsloser Folge gestellt werden. Wenn 2, 3 oder 4 Spieler sich beteiligen, wählt jeder eine Karte. Der Reihe nach kann jeder seine Fragen behandeln.

Eine Gesellschaft von mehr als 4 Personen wählt am besten einen Spielleiter, der die Fragen vorliest und dann die Antworten prüft.

Man kann ferner in Gruppen spielen, oder jeder für sich individuell als Mitbewerber.

Gewinner ist natürlich derjenige, der die meisten richtigen Antworten gegeben hat.

Variationen

Wer einen oder mehrere Fehler macht, scheidet aus. Das Spiel kann erschwert werden, indem man die Antworten als Fragen stellt.

Zählung

Wenn 2, 3 oder 4 Spieler sich beteiligen bzw. ein Spielleiter auftritt, können Gewinn- und Verlustpunkte gezählt werden: +1 für eine richtige und -1 Punkt für eine falsche Antwort.

Die Batterien

Wenn die zwei 1½ Volt Stabbatterien leer sind, können diese ersetzt werden, indem man die Plastikplatte heraushebt und umdreht.

Inhalt des 2. Ergänzungsheftes

Vögel	Allerlei
Völkerkunde	Geographie
Flaggen	für die Kleinen
Erfindungen/Entdeckungen	Allerlei
Sport	bildende Künste

Inhalt des 3. Ergänzungsheftes

Apollorakete	Raumanzug
Führungsbaugruppe und Mondlandefahrzeug	Geländerenmotor
Concorde	Wankelmotor
Hovercraft	Aussenbordmotor
Dragster	Diesellokomotive

Inhalt des 5. Ergänzungsheftes

Zierfische	Sport und Spiele
Flugzeuge	Motorteile
Insekten	Musikinstrumente
Schiffstypen	Geographie
Mineralien	biblische Geschichte

Inhalt des 6. Ergänzungsheftes

Fuhrwerke	für die Kleinen
Touristik	Musik
Pilze	fremde Gegenstände
Technik	Fremdwörter/Aussprachen
Hunde	Varia

Inhalt des 7. Ergänzungsheftes

Kleidertrachten	Allerlei
Technik	Musikvaria
bekannte Personen	die Vereinten Nationen
Tiere	Geographie (Hauptstädte)
Berufe	Hirngymnastik

Inhalt des 8. Ergänzungsheftes

Kreislauf des Blutes	Skelett
Schleppdampfer	Fremdsprachen
Briefmarken	Münzen
Blumen	Kraftfahrzeug-Kennzeichen
Früchte	Wappen

Inhalt des 9. Ergänzungsheftes

Rennwagen	Mythologie
Reptilien	Welchen Laut macht...?
Meerfische	Fremdwörter
Historische Kraftwagen	Römische Ziffern
Signalflaggen	Automarken

Lampe glimmt... Antwort stimmt!