

Ligretto[®] Speed Machine[®]

für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: 1 Speed Machine, 1 Ligretto-Spiel (160 Karten) mit Ligretto-Anleitung, 8 Sound-Karten und 24 Action-Karten, 1 Speed Machine-Anleitung

In dieser Anleitung wird der Ablauf einer Partie Ligretto mit der Ligretto Speed Machine erklärt. Wenn Sie noch nicht wissen, wie Ligretto gespielt wird, lesen Sie bitte zunächst die Ligretto-Anleitung, die sich in der Kartenschachtel befindet.

Vorbereitung

Trennen Sie zunächst die 24 Action-Karten von den 8 Sound-Karten.

Verteilen Sie die **Sound-Karten** gleichmäßig an die Spieler. Falls Sound-Karten übrig bleiben, werden diese beiseite gelegt.

Bei zwei Spielern bekommt jeder Spieler 4 Sound-Karten, bei vier Spielern jeder 2.

Bei drei Spielern bekommt jeder Spieler 2 Sound-Karten, die übrigen 2 Karten werden beiseite gelegt.

Jeder Spieler legt seine Sound-Karten neben seine Reihe auf den Tisch, damit er während des Spiels jederzeit schnell überprüfen kann, welche er hat.

Um die 8 Sounds kennen zu lernen, drücken Sie die blaue **Soundtaste**.

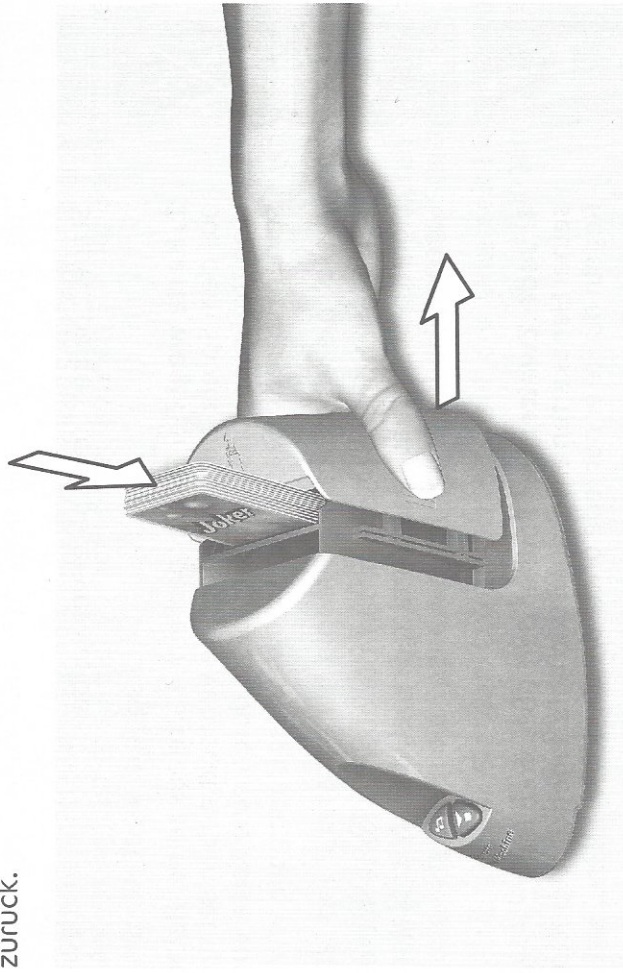


Die Sounds ertönen dann direkt hintereinander, so dass alle Spieler sie ihren Sound-Karten zuordnen können. Mit dem Drücken der Soundtaste startet das Spiel noch nicht.

Diese 8 Sounds gibt es: Schiffshorn, Fanfare, Kirchturmglöcke, Kikeriki, Kuckucksuhr, Telefon, Elefant, Trommelwirbel.



Die gut gemischten **Action-Karten** werden in die Speed Machine gelegt (s. Abb.). Dazu ziehen Sie bitte den beweglichen Teil der Speed Machine etwas heraus, stecken die Action-Karten hinein und lassen sie im entstandenen Schlitz bis zum Gehäuseboden fallen. Dann lassen Sie den beweglichen Teil los, er rutscht in seine ursprüngliche Position zurück.



Die Speed Machine wird mit 3 Mignon-Batterien (AA) betrieben – das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite. Stellen Sie den **On/Off-Schalter** unter der Speed Machine auf „On“. Die Speed Machine wird so auf den Tisch gestellt, dass die Karten schräg in die Tischmitte fliegen.

Auf Los geht's los!

Sobald alles für die Ligretto-Partie aufgebaut ist (siehe Ligretto-Anleitung), drücken Sie die grüne **Starttaste**



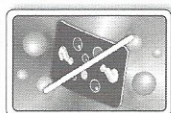
und es geht los!

Während die normale Ligretto-Partie läuft, fliegen – begleitet von einem Ticken – in unregelmäßigen Abständen Action-Karten aus der Speed Machine auf den Tisch. Bei jeder Action-Karte ertönt einer der 8 Sounds. Wer die zugehörige Soundkarte hat, darf sich die aktuelle Action-Karte nehmen, egal, wo sie hingeflogen ist. Er kann sie sofort verwenden und das sollte er auch, denn: Alle Action-Karten helfen, schneller fertig zu werden!



Diese 5 Action-Karten gibt es:

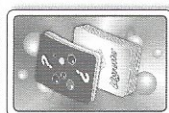
1. Joker: Kann beliebig gelegt werden (auf einen beliebigen Zahlenstapel in der Tischmitte und als beliebige Zahl). Der Spieler kann ihn auch auf seinem Ligretto-Stapel „parken“ und später verwenden.



2. Karte weg! Der Spieler darf eine Karte aus seiner Reihe aus dem Spiel nehmen. Er legt sie verdeckt neben seinen Ligretto-Stapel und kann sie sofort durch eine Karte von seinem Ligretto-Stapel ersetzen.



3. Bitteschön: Der Spieler darf die oberste Karte seines Ligretto-Stapels auf den Ligretto-Stapel eines Mitspielers legen.



4. Jede Zweite: Der Spieler darf ab sofort jede zweite seiner Handkarten anschauen und ggfs. legen (lt. Ligretto-Regeln dürfte er nur jede dritte anschauen).



5. Eine geht noch: Der Spieler darf ab sofort eine zusätzliche Karte in seiner Reihe liegen haben.

Der Spieler hat so lange Zeit, sich die aktuelle Action-Karte zu nehmen, bis die nächste aus der Speed Machine geflogen kommt. Ist der Spieler nicht schnell genug oder vergisst, sich die aktuelle Action-Karte zu nehmen, bevor der nächste Sound ertönt, darf sie dann jeder andere Spieler nehmen. Wer am schnellsten zugreift, darf dann die Karte benutzen.

Ausnahme: ertönt ein Sound zu einer Sound-Karte, die gerade nicht im Spiel ist (weil sie wegen der Spieleranzahl beiseite gelegt wurde), darf **sofort** jeder beliebige Spieler die herausfliegende Action-Karte greifen und verwenden.

Die benutzten Action-Karten (außer die „Joker“) werden neben dem Ligretto-Stapel des Spielers abgelegt.

Erhält ein Spieler eine Action-Karte „jede Zweite“ zum wiederholten Mal, hat sie keine weitere Bedeutung. Er legt sie neben seinem Ligretto-Stapel ab.

Spielende

Sobald alle 24 Action-Karten aus der Speed Machine herausgeflogen sind, stoppt sie. Falls die Partie noch nicht zu Ende ist, wird sie ohne weitere Action-Karten fortgesetzt (zum Spielende siehe Ligretto-Anleitung). Ist das Spiel vorher vorbei, können Sie die Speed Machine mit der Taste stoppen.



Wer nach der Ligretto-Wertung die meisten Punkte hat, gewinnt!

Ist bei Spielende auf einem Ligretto-Stapel ein Joker „geparkt“, zählt dieser in der Abrechnung 2 Minuspunkte.

Für eine neue Partie legen Sie wieder alle 24 Action-Karten wie oben beschrieben in die Speed Maschine ein und drücken die Starttaste.

Bitte stellen Sie den On/Off-Schalter auf der Unterseite der Speed Machine nach dem Spiel wieder auf „Off“. So verlängern Sie die Funktionsdauer der Batterien.

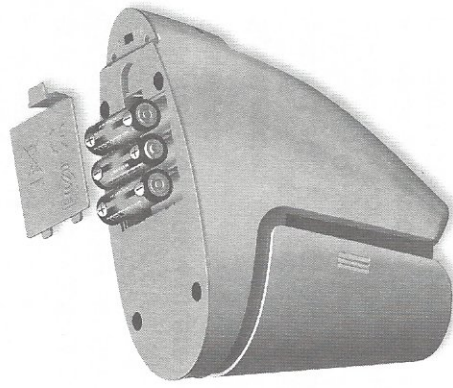
Die „stille“ Variante:

Wenn die Speed Machine beim Auswerfen der Karten keine Sounds machen soll, drücken Sie die Soundtaste, während die Speed Machine tickt. Dann werden alle Sounds für diese Partie ausgeschaltet. Herausfliegende Karten darf derjenige Spieler nehmen und verwenden, der sie als Erstes greift.

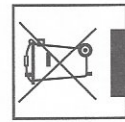
Hinweise

An einer Partie Ligretto mit der Speed Machine können bis zu 8 Spieler teilnehmen. Dazu benötigen Sie ein weiteres Ligretto-Spiel (rote, blaue oder grüne Packung), das im Handel erhältlich ist. Jeder Spieler erhält dann nur eine Sound-Karte, die restlichen werden gegebenenfalls beiseite gelegt.

Ligretto mit der Speed Machine ist nicht mit den Karten von „Junior Ligretto“, „Ligretto 2“ oder „Fußball Ligretto“ spielbar.





- Um Batterien einzulegen, öffnen Sie bitte das Batteriefach auf der Unterseite der Speed Machine.
- Die Batterien sollten von einem Erwachsenen eingelegt und entnommen werden.
- Nur Batterien Typ 1,5 Volt Mignon LR6 (AA) verwenden.
- Keine Batterien verschiedenen Typs (Alkali- und Zink-Kohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien oder nicht aufladbare mit aufladbaren gemeinsam einlegen.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte auf die Anordnung von Plus- und Minuspol.
- Akkus vor dem Laden aus der Speed Machine nehmen und unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall aufgeladen werden.
- Entladene Batterien bitte sofort aus der Speed Machine nehmen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben.
- Batterien niemals in ein Feuer werfen, da Explosionsgefahr besteht.
- Die Zuleitungsspole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.



Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektrogeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten, die durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellt werden.

Kurzanleitung

1. Sound-Karten verteilen
2. Action-Karten in die Speed Machine legen
3. Soundcheck: blaue Taste 
4. Ligretto-Karten für alle vorbereiten (Ligretto-Stapel, Reihe, Handkarten)
5. Die grüne Starttaste drücken und Ligretto spielen! 
6. Herausfliegende Action-Karten aus der Speed Machine sind jeweils für den Spieler, der die Sound-Karte zum jeweils gleichzeitig erklingenden Sound besitzt.
7. Nach 24 Action-Karten stoppt die Speed Machine. Die Ligretto-Partie wird gegebenenfalls noch zu Ende gespielt.

Art.-Nr. 01001

Redaktionelle Entwicklung: SpielStart (Jürgen Valentiner-Branth)

Technische Entwicklung: NPD Toys

Box Design: rayhle designstudio

© 2007 Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 04 37
D-12313 Berlin

© 2007 ITP Ton- und Bildträger GmbH, Berlin

