

Falscher Begriff/Name

Wenn der vom Spieler genannte Name oder Begriff nicht richtig ist oder er einen falschen Anfangsbuchstaben benutzt hat, dann muss er eine Runde aussetzen. Die Spielkarte wird hochgehoben und wieder auf den vorgesehenen Platz auf dem Spielgerät gelegt, damit dieses eine neue Runde starten kann. Nach dem Zufallsprinzip gibt das Gerät nun einen neuen Buchstaben vor.

Kein Begriff/Name

Wenn 15 Sekunden nach der Vorgabe des Buchstabens von keinem der Mitspieler eine Lösung gefunden und somit eine Spieltaste gedrückt wurde, dann ertönt ein Summton. Dadurch wird das Spielgerät neu gestartet und gibt einen anderen Buchstaben für dieselbe Karte vor. Dies kann bis zu drei Mal hintereinander geschehen. Wenn allerdings nach der dritten Buchstabenvorgabe durch das Gerät immer noch keine Spieltaste gedrückt wurde, summt das Gerät noch einmal auf und alle Lichter erlöschen. Nun muss eine neue Karte auf das Spielgerät gelegt werden und es kann von vorne losgehen.

Gewinner / Sieger des Spiels

Der Sieger des Spiels ist derjenige, der die meisten Karten bekommen hat, nachdem der Kartenstapel vollständig durchgespielt und somit aufgebraucht wurde.

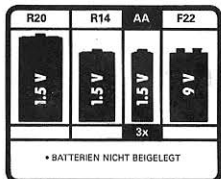
Standby-Modus

Wurde 5 Minuten lang keine Karte auf das Spielgerät gelegt, so gelangt es automatisch in den Standby-Modus. Hierbei wird der Lichtsensor ausgeschaltet. Um das Gerät wieder vollständig zu aktivieren, muss einfach eine der Farbtasten gedrückt werden. Hinweis: Das Spiel ist im Standby-Modus NICHT ausgeschaltet!

Batteriewarntext

Bitte beachten Sie genau die Anweisungen auf der Verpackung der von Ihnen gekauften Batterien. Um die Batterien einzulegen oder wenn die Batterien einmal leer sind, schrauben Sie die Platte an der Unterseite los. Legen Sie die Batterien (1,5 V) mit dem Pluspol an der richtigen Seite in den Halter.

- Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel heraus.
- Beaufsichtigen Sie das Aufladen von aufladbaren Batterien.
- Verwenden keine unterschiedlichen Batterientypen gemeinsam.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten Batterie zusammen.
- Bitte verwenden Sie nur den Batterietyp, der in der Spielanleitung angegeben wird.
- Nehmen Sie leere Batterien sofort aus dem Spiel heraus.
- Achten Sie darauf, dass die Pole sich nicht berühren.
- Batterien niemals ins offenes Feuer werfen.
- Batterien gehören in den Sondermüll.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

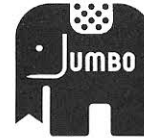
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in China

www.jumbo.eu

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



12209

Stadt Land Fluss

Mit elektronischer Sprachausgabe



Spielanleitung

bitte zum Nachschlagen aufbewahren.

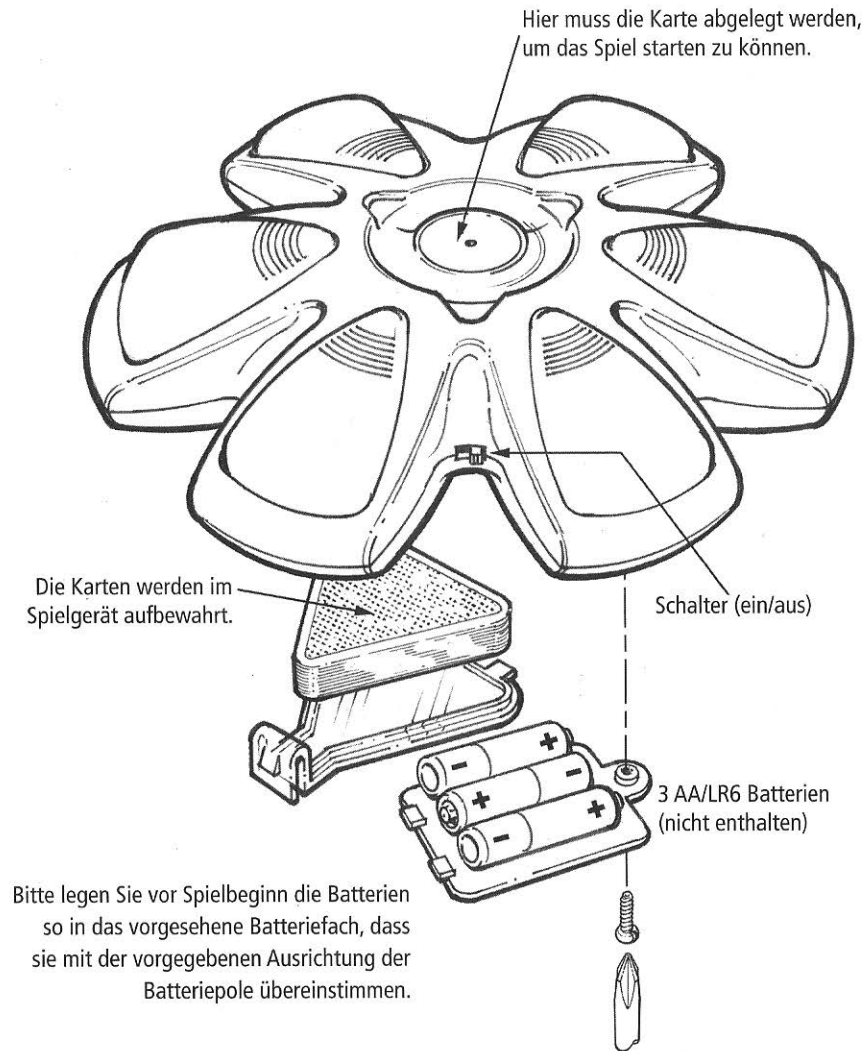


480207690033



Inhalt

1 Elektronisches Spielgerät mit 30 dreieckigen Spielkarten



WICHTIG:

Sollte es in dem Raum, in dem Sie das Spiel spielen, zu dunkel sein, dann kann es sein, dass das Gerät nicht richtig funktioniert!

Spielvorbereitung

Nehmen Sie die Spielkarten aus dem vorgesehenen Behälter und mischen Sie diese gut durch. Anschließend werden die Karten verdeckt neben das Spielgerät gelegt. Nun kann das Spielgerät eingeschaltet werden. Das Gerät ist eingeschaltet, wenn das Licht kurz aufflackert und ein Geräusch ertönt. Die Spieler sollten sich so um das Gerät herum platzieren, dass sie problemlos eine der Farbtasten des Spielgerätes drücken können.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als Erster den Begriff oder Namen mit dem richtigen Anfangsbuchstaben zu finden, der zur Kategorie passt. Bevor der Name oder der Begriff genannt werden darf, muss die eigene Taste am Spielgerät gedrückt werden. Leuchtet die eigene Taste auf, waren Sie der Schnellste und können die Lösung nennen.

Spielverlauf

Nehmen Sie die oberste Karte von dem verdeckten Kartenstapel und legen Sie diese offen auf die Mitte des Spielgerätes. Die Karte gibt nun die Wortrubrik vor, die gesucht werden soll und aktiviert die Licht- und Geräuschsequenz.

Wenn der Geräusch-Countdown endet, wird von dem Spielgerät durch Ertönen der Aussage „Der Buchstabe ist...“ der Anfangs-Buchstabe für die Wort in der gesuchten Kategorie vorgegeben. Der Buchstabe wird nach dem Zufallsprinzip vom Gerät gewählt. Nach Bekanntgabe wird der Buchstabe alle drei Sekunden wiederholt.

Die Spieler müssen nun möglichst schnell einen Namen bzw. ein Wort finden, dass mit der Themen- und Buchstabenvorgabe übereinstimmt, um als Erster ihre Spieltaste zu drücken. Das Spielgerät fungiert dann als Schiedsrichter um zu entscheiden, wer als Erster seine Taste gedrückt hat. Dies wird dadurch verdeutlicht, dass nun nur noch eine Spieltaste aufblinkt (und zwar die desjenigen der als Erster gedrückt hat). Dieser Spieler muss nun sofort seine Lösung laut sagen, bevor der Summer ertönt.

Zu langsam!

Wenn ein Spieler es nicht schafft, den Namen oder Begriff zu sagen, bevor der Countdown abgelaufen ist, dann bekommt er die Karte nicht und muss zudem eine Runde aussetzen.

Heben Sie dann die Karte kurz hoch und legen Sie sie anschließend wieder zurück auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielgerät, damit es wieder eine neue Runde für diese Spielkarte starten kann, d.h. einen neuen Buchstaben für die Karte vorgeben kann.

Der richtige Name/Begriff

Sind sich alle Spieler einig, dass der Name oder Begriff in Ordnung ist, dann darf der Sieger die Karte behalten. Anschließend wird eine neue Karte vom Stapel aufgedeckt und auf das Gerät gelegt und es kann wieder von vorne losgehen.

Wichtig! Sind andere Mitspieler der Meinung, dass ein anderer Buchstabe vorgegeben war als der, den der Sieger benutzt hat, kann dies ganz einfach überprüft werden, in dem man die blinkende Taste drückt. Der vorgegebene Buchstabe wird jedes Mal wiederholt, wenn man diese Taste drückt. Dies geht aber nur so lange, bis die Karte vom Gerät genommen wurde.