

Wertung

Wenn der Rater des aktiven Teams richtig rät, wird die Spielfigur des Teams auf dem Brett vorwärts gezogen – und zwar:

- EIN Feld für jeden richtig geratenen Begriff in einer ALLES IST ERLAUBT-Runde
- ZWEI Felder für jeden richtig geratenen Begriff in einer EIN WORT-Runde.

Das nächste Team

Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird der elektronische Wort-Generator an das nächste Team weitergegeben. Ein Spieler dieses Teams dreht den Drehpfeil – und schon geht's los! Die anderen Teams beobachten wiederum, dass beim Beschreiben und Raten alles mit rechten Dingen zugeht.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die Spielfigur eines Teams das Zielfeld erreicht. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, damit alle Teams gleich oft an der Reihe waren. Das Team, dessen Figur das Zielfeld erreicht hat, gewinnt. Haben mehrere Teams das Zielfeld erreicht, spielen diese noch eine EIN WORT-Runde gegeneinander: Das Team, das dabei besser abschneidet, gewinnt die Partie.

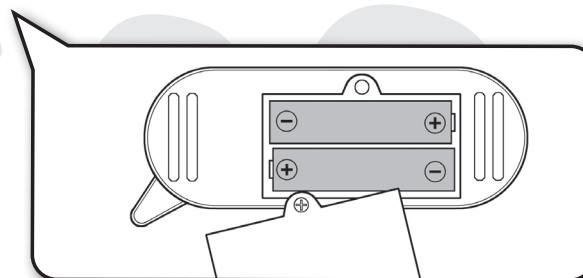
Herausforderungen für erfahrene Spieler

Wer das Spiel schwieriger gestalten möchte, kann ...

- ohne Hinweis auf die Kategorien in den vier Ecken des Spielbretts spielen
- Hinweise wie „Reimt sich auf ...“ oder „Klingt wie ...“ verbieten.
- Geräusche, Summen und Gesang verbieten.
- ohne die Erwähnung von Personennamen spielen.
- ohne die Erwähnung von Ortsnamen spielen.

Einsetzen der Batterien

Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des elektronischen Wort-Generators und lässt sich mit einem Kreuzschlitzschraubendreher öffnen. Setzt 2 Batterien AAA/LR03 (1.5 V) ein und achtet auf deren korrekte Polarität. Dann wird der Deckel wieder auf das Batteriefach gesetzt und festgeschraubt. Wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird, sollten die Batterien entfernt werden. Wird der elektronische Wort-Generator ungefähr drei Minuten lang nicht verwendet, stellt er sich selbsttätig ab, um die Batterien zu schonen. Um ihn wieder einzuschalten, muss lediglich die Vorderseite erneut gedrückt werden.



- 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 Batterietypen 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!

2 x 1,5v AA

Batterien nicht beigelegt

www.binichbeethoven.de

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.

Visit: www.jumbo.eu. Made in China.

© 2010 King International. A Tricky Concept.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile, an denen Kinder erstickt werden können und ist ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Das elastische Stirnband darf nicht unterhalb der Stirn getragen werden. Wenn kleinere Kinder spielen, sollten Erwachsene anwesend sein.



12617