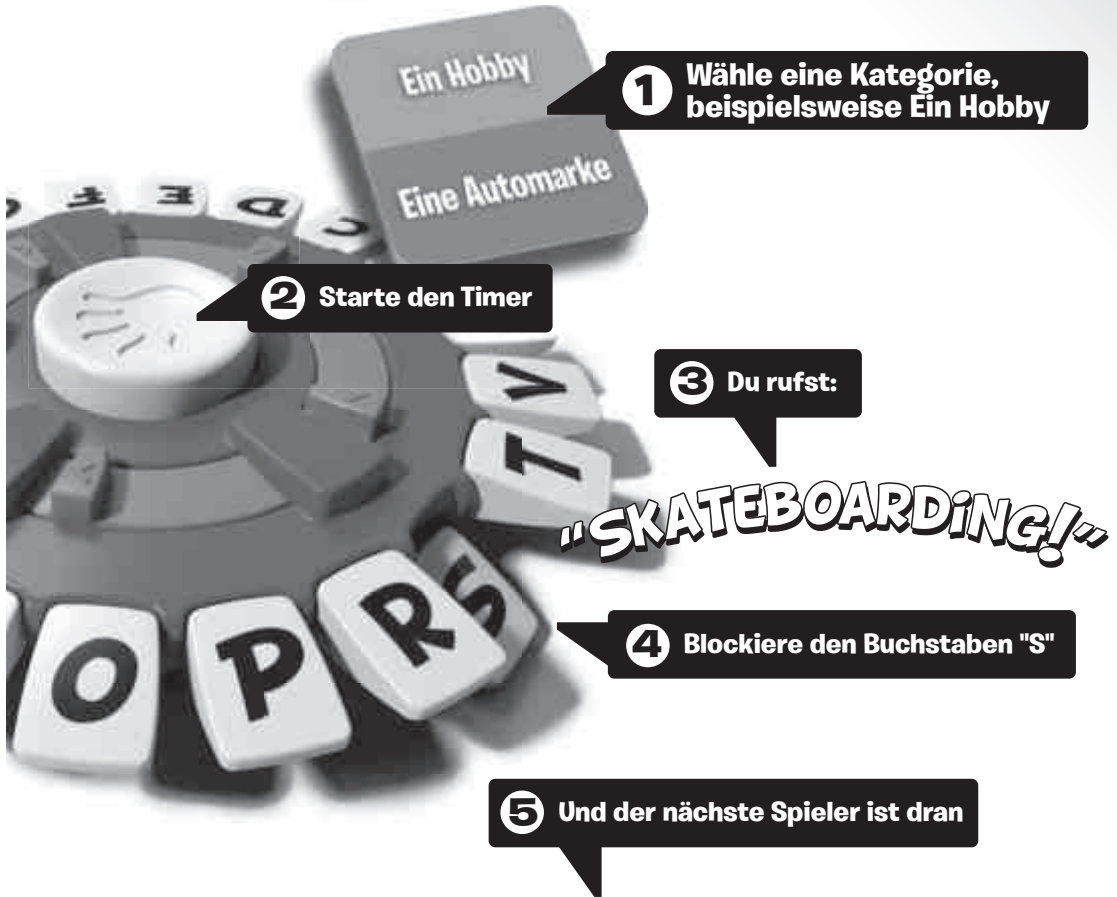
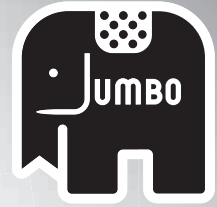


Pim Pam Pet

Ein Stadt Land Fluss Spiel

Das letzte Wort!



1 Wähle eine Kategorie, beispielsweise Ein Hobby

2 Starte den Timer

3 Du rufst:

„SKATEBOARDING!“

4 Blockiere den Buchstaben "S"

5 Und der nächste Spieler ist dran



SPIELANLEITUNG

SPIELANLEITUNG

Dreh eine Themenkarte um. Starte den Timer. Nenne jetzt schnell ein Wort, das zum Thema passt, drücke den Anfangsbuchstaben und dann den Timer für den nächsten Spieler ein. Dann ist der nächste Spieler am Zug und muss ebenfalls einen passenden Begriff finden, aber die bereits eingedrückten Buchstaben dürfen nicht mehr als Anfangsbuchstabe benutzt werden.

Es gibt also immer weniger Anfangsbuchstaben! Wer als Letzter einen Buchstaben drücken kann, gewinnt die Fragenkarte. Wer am Ende des Spiels die meisten Karten hat, ist der Sieger!

INHALT DES SPIELS:

- Pim Pam Pet Tastenkarussell mit Timer und Kartenfach
- 36 Karten mit 144 Themen
- Spielregeln

VOR DER ERSTEN PARTIE:

Nach dem Lesen der Batterie-Anweisungen am Ende dieser Spielregeln das Batteriefach an der Unterseite des Tastenkarussells öffnen und zwei AA-Batterien einlegen.

ZIEL DES SPIELS:

Wer die meisten Karten ergattert hat, gewinnt das Spiel. Der Spieler, der als Letzter einen Buchstaben drücken kann, bekommt eine Karte.

VORBEREITUNG:

Die Karten werden aus dem Kartenfach an der Unterseite des Tastenkarussells genommen, gemischt und auf den Tisch gelegt. Das Tastenkarussell wird mitten auf den Tisch gestellt und mit dem Schalter an der Unterseite eingeschaltet.

Die Spieler entscheiden, ob sie jeder für sich oder in Teams spielen. Vor allem, wenn Spieler unterschiedliche Niveaus haben, empfiehlt es sich, in Teams zu spielen.

Dann entscheiden die Spieler, ob sie kurz oder länger spielen möchten. Für ein kurzes Spiel werden die oberen 11 Karten vom Stapel genommen, für ein längeres 17 Karten. Die übrigen Karten werden wieder in den Kartenhalter zurückgelegt.

Dann wird entschieden, welcher Spieler oder welches Team anfängt.

SO WIRD GESPIELT:

Der Startspieler dreht die oberste Karte um und liest das Thema laut vor. Dann drückt er auf den Knopf in der Mitte des Tastenkarussells und startet dadurch den Timer.

Sein linker Nachbar muss nun innerhalb der vom Timer bemessenen Zeit eine passende Antwort geben.

Hierzu stehen 10 Sekunden zur Verfügung. Eine Antwort ist korrekt, wenn sie zum Thema passt und mit einem Buchstaben anfängt, der noch nicht gedrückt wurde.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss die folgenden drei Schritte durchführen:

1. Eine richtige Antwort geben
2. Den Anfangsbuchstaben drücken, wenn die Antwort akzeptiert wurde
3. Auf den Timer-Knopf drücken

Ein Beispiel: Das Thema lautet: „**EIN BERUF, BEI DEM MAN EINEN HELM TRÄGT**“ und die Buchstaben **‚B‘**, **‚F‘**, **‚D‘** und **‚S‘** sind noch nicht eingedrückt. Ein Spieler ruft „**Soldat**“ und drückt den Buchstaben **S** und den Timer ein. Der nächste Spieler ruft: „**Feuerwehrmann**“, drückt **F** und den Timer; der nächste Spieler ruft:

„**Bauarbeiter**“ und drückt das **B** und den Timer.

Wenn keiner mehr eine richtige Antwort geben kann, die mit **D** anfängt, bekommt der Spieler, der „**Bauarbeiter**“ gesagt hat, die Themenkarte, denn sie steht dem Spieler zu, der als Letzter eine richtige Antwort gegeben hat.

Der Reihe nach müssen die Spieler innerhalb der Timer-Zeit eine korrekte Antwort geben. Auch wenn ein Spieler mehrere richtige Antworten weiß, darf er immer nur eine einzige Antwort geben.

Kann ein Spieler, der an der Reihe ist, innerhalb der Timer-Zeit keine richtige Antwort geben und den Buchstaben und den Timer nicht eindrücken, scheidet er aus dieser Runde aus.

Wenn die Mehrzahl der anderen Spieler, die in dieser Runde noch aktiv sind, Einwände gegen die Antwort eines Spielers hat, wird der Timer nochmals gedrückt und der Spieler darf innerhalb der Zeit (10 Sekunden) eine neue Antwort geben.

Die Runde ist zu Ende, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler erhält die Karte. Mit den blauen Tasten werden die Buchstaben wieder freigegeben. Danach dreht der Gewinner der vorherigen Runde eine neue Karte um, liest das Thema laut vor, und der Spieler zu seiner Linken gibt die erste Antwort.

„SHOOT OUT“

Sind alle Buchstaben eingedrückt und bleibt mehr als ein Spieler übrig, folgt ein „Shoot out“:

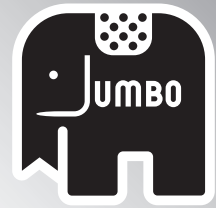
Eine neue Karte wird umgedreht, und die Spieler müssen innerhalb der Timer-Zeit zwei korrekte Antworten geben. Die Antworten müssen mit verschiedenen Buchstaben anfangen. Der Gewinner des Shoot Outs bekommt beide Karten.

ENDE DES SPIELS

Wenn der Stapel von 11 bzw. 17 Karten verbraucht ist, endet das Spiel. Der Spieler oder das Team mit den meisten Karten gewinnt. Wenn zwei Spieler oder zwei Teams die gleiche Anzahl Karten haben, folgt ein „Shoot Out“.

Viel Spaß beim Spielen!



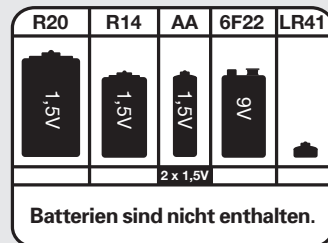


www.jumbo.eu

BATTERIEWARNTXT

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 (2x 1,5V AA (LR6)) 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 Sie keine unterschiedlichen Batterietypen gemeinsam.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten Batterie zusammen.
- Bitte verwenden Sie nur den Batterietyp, der in der Spielanleitung angegeben ist.
- 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.



17599

Made by Koninklijke Jumbo B.V.,
part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.



Made in China.
Visit: www.jumbo.eu

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.