

www.jumbo.eu

Bitte beachten Sie genau die Anweisungen auf der Verpackung der von Ihnen gekauften Batterien. Um die Batterien einzulegen oder heraus zu nehmen, schrauben sie die Platte an der (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 Batterien 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.

R20	R14	AA	6F22	LR41
2 x 1,5V				
Batterien nicht enthalten				



AUCH
ERHÄLTlich:



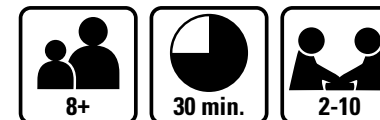
17599

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.
Visit: www.jumbo.eu.



Achtung: Dieses Spiel enthält kleine Teile, an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



D SPIELREGELN

Dreh eine Themenkarte um ... Starte den Timer ... Nenne ein Wort, das zum Thema passt Und drück den Anfangsbuchstaben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der ebenfalls ein Wort zu diesem Thema sucht, jedoch mit einem Anfangsbuchstaben, der noch nicht gedrückt wurde. Es gibt also immer weniger Anfangsbuchstaben! Wer als Letzter einen Buchstaben drücken und ein relevantes Wort nennen kann, bekommt die Karte. Wer am Ende des Spiels die meisten Karten hat, gewinnt!

INHALT DES SPIELS:

- „Pim Pam Pet Revanche“ mit Timer und Kartenhalter
- 36 Karten mit 72 Themen
- Spielregeln

VOR DER ERSTEN PARTIE:

Nach dem Lesen der Batterie-Anweisungen am Ende dieser Spielregeln das Batteriefach an der Unterseite von „Revanche“ öffnen und zwei AA-Batterien einlegen.

ZIEL DES SPIELS:

Wer die meisten Karten ergattert hat, gewinnt das Spiel. Man bekommt eine Karte, wenn man als Letzter einen Buchstaben drücken kann.

VORBEREITUNG:

An der Unterseite des Spiels findest Du das Kartenfach sowie den Ein-/Ausschalter. Entnehme die Karten, schalte das Spiel an und stelle es in die Mitte des Tisches. Mische die Karten und lege sie neben das Spiel.

Wird in Teams gespielt oder spielt jeder für sich? Vor allem, wenn Spieler unterschiedliche Niveaus haben, empfiehlt sich das Spielen in Teams.

Wird kurz oder länger gespielt? Für ein kurzes Spiel werden die oberen 11 Karten vom

Stapel genommen, für ein längeres 17 Karten. Selbstverständlich kann auch mit einer anderen Kartenzahl gespielt werden. Die übrigen Karten werden in den Kartenhalter zurückgelegt. Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, fängt an.

SO WIRD GESPIELT:

Der Startspieler dreht die oberste Karte um und liest das Thema laut vor. Dann drückt er den Knopf in der Mitte von „Revanche“ und startet dadurch den Timer. Sein linker Nachbar muss nun innerhalb der vom Timer bemessenen Zeit eine passende Antwort geben.

Hierzu stehen 10 Sekunden Zeit 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 Timerknopf drücken

Beispiel: Das Thema lautet: „**Ein Beruf, bei dem man einen Helm trägt**“, und die Buchstaben **F**, **B**, **D** und **S** sind noch nicht eingedrückt. Der Spieler, der an der Reihe ist, ruft „**Soldat**“ und drückt den Buchstaben **S** sowie den Timer. 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 Karte, da sie dem Spieler zusteht, der als Letzter eine richtige Antwort gegeben hat. Der Reihe nach müssen die Spieler innerhalb der vom Timer bemessenen Zeit eine korrekte Antwort geben. Auch, wenn ein Spieler mehrere richtige Antworten weiß, darf er immer nur eine Antwort geben.

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

Wenn die Mehrzahl der anderen noch aktiven Spieler Einwände gegen die Antwort eines Spielers hat, wird der Timer nochmal 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 vorigen 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 gedrückt und bleibt mehr als ein Spieler übrig, folgt ein „Shoot out“:

Eine neue Karte wird umgedreht, und die Spieler müssen innerhalb der vom Timer bemessenen Zeit zwei korrekte Antworten geben. Der Spieler, der nicht als Letzter gedrückt hat, beginnt. Die Antworten müssen mit unterschiedlichen Anfangsbuchstaben 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 Teams genauso viele Karten haben, folgt ein „Shoot out“.

Viel Spaß beim Spielen!

