Sau-Bande!

Matschen, bis die Sau quiekt!

Ravensburger® Spiele Nr. **23 400** 4

Das saulustige Reaktionsspiel
für **2–4** Spieler von **4–8** Jahren.

Spielidee: Stefanie Fimpel und Monika Gohl
Illustration: D. Lakicevic, beehive
Redaktion: Monika Gohl

Inhalt: 1 elektronischer Timer, 1 Karte „Muttersau“,
1 Matschball aus Pappe, 30 Karten (Ferkel und Matschball),
18 „Wasch-dich!“-Chips

Während die Muttersau grunzend ihr Bad genießt, lassen ihre Ferkel die Sau raus: Kreuz und quer fliegt der Matschball bei einer wilden Schlammschlacht.
Als die Mutter dies bemerkt, beendet sie ihre Badezeit sofort mit einem empörten „Quiiiiiiek!“. Das Ferkel, das sie mit dem Matschball erwischt, kassiert einen unbeliebten „Wasch-dich!“-Chip!

Ziel des Spiels

ist es, möglichst wenige „Wasch-dich!“-Chips zu bekommen. Sobald ein Spieler vier Chips hat, endet das Spiel. Er ist dieses Mal leider das sauberste Ferkel.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel. Die **Karten** (20 Ferkel- und 10 Matschball-Karten) mischt ihr und legt sie verdeckt in einem unordentlichen Haufen in die Mitte. Legt den **Matschball** und die **„Wasch-dich!“-Chips** bereit.
Bei der **Muttersau-Karte** drückt ihr die Nase heraus. Schaltet den elektronischen **Timer** auf „on“ und stellt ihn in die Lochstanzung der Muttersau.

Wichtig: Bitte schaltet nach jedem Spiel den Schalter auf „off“. So funktionieren die Batterien erheblich länger!

Jetzt geht’s los!

Wer am schönsten quieken kann, ist der Startspieler. Nimm den Matschball zu dir. Starte die Runde, indem du oben auf den Timer drückst. Schon fängt die Muttersau an zu grunzen.

Jetzt zählt jede Sekunde! **Mit einer Hand** (die andere bleibt auf deinem Bein liegen) drehst du eine Karte vom Haufen um und legst sie offen beiseite.
Ist ein **Ferkel** abgebildet? Dann bist du weiter am Zug und deckst eine weitere Karte auf.
Das machst du so lange, bis ein **Matschball** erscheint: Wirf den **runden Matschball** zu einem beliebigen anderen Mitspieler.

Sofort ist dieser am Zug und deckt weitere Karten auf. Beeilung – man weiß nie, wann die Badezeit zu Ende ist!

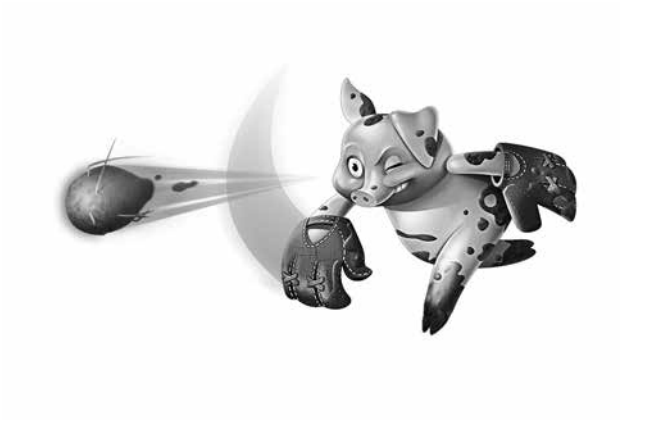
Sobald das **empörte Quieken** der Muttersau ertönt, stoppt der aktive Spieler sofort mit dem Aufdecken der Karten. Auch der Matschball darf jetzt nicht mehr geworfen werden. Wer hat ihn vor sich liegen? Pech gehabt, es gibt zur Strafe einen „Wasch-dich!"-Chip!

Danach beginnt gleich eine neue Runde: Alle Karten werden wieder verdeckt auf einem Haufen gemischt und der Spieler, der zuletzt einen Chip kassiert hat, startet den Timer erneut.

Hinweis: Sind vor Ablauf der Badezeit alle Karten aufgedeckt, mischt sie wieder und weiter geht's.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler vier „Wasch-dich!"-Chips kassiert, endet das Spiel. Dieser ist leider das sauberste Ferkel. Der Spieler mit den wenigsten Chips gewinnt – das können bei Gleichstand auch mehrere Spieler sein.



Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung vom Timer

Verwendung von Knopfzellen

Der Timer von „Sau-Bande“ arbeitet mit zwei Knopfzellen vom Typ 1,5 V V3GA/LR41/AG3/L736. Das Austauschen der Knopfzellen muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Knopfzellenfachs befindet sich an der Unterseite des Timers. Öffnen Sie den Deckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Knopfzellen so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen und verschrauben Sie den Deckel wieder.

Sicherheitshinweise

- Nicht wieder aufladbare Knopfzellen dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Knopfzellen dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Knopfzellen sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Typen von Knopfzellen oder neue und gebrauchte Knopfzellen dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Knopfzellen gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Knopfzellen entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Knopfzellen entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkali-Mangan-Knopfzellen.
- Nur Knopfzellen des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Knopfzellen gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Pflegehinweise

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Den Timer nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in den Timer eindringen.
- Der Timer darf nicht auseinander genommen werden.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Erste Hilfe bei Problemen

Falls der Timer nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:
Der Ton klingt verzerrt, zu leise oder zu langsam:

- Prüfen Sie, ob die Knopfzellen richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Knopfzellen ein.
- Falls die Probleme dadurch nicht beseitigt werden, entfernen Sie die Knopfzellen bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.

Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten zur Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Bitte beachten:

Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.
Bitte Anleitung aufbewahren!

Ravensburger
223598