

VABANG!

SPIELANLEITUNG

Was verbindet die beiden Karten?
Ganz bestimmt eine Frage!

Denke dir für alle eine aus und höre auf die Antworten!
Spiel anders als die anderen und bring deine Gegner
zum Staunen. Und setze alles auf eine Karte!

SPIELINHALT

elektrischer Buzzer



Der Buzzer ist ein elektrisches Gerät
das Batterien benötigt (3 × 1,5 V AAA).

168 Begriffskarten



Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS

Die Aufgabe der Spieler ist es, durch das Ausdenken und Beantworten von Fragen 10 Karten zu erspielen.

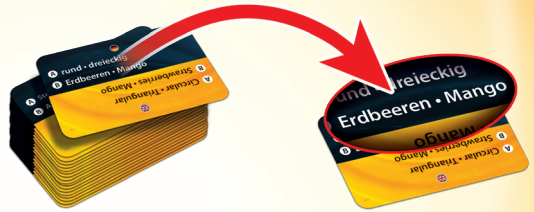
VORBEREITUNG

Stellt den Buzzer in die Mitte des Tisches, so dass jeder gut rankommt. Mischt alle Karten gut durch und legt sie im Stapel neben euch. Achtung, eure Karten sind zweisprachig. Englische Begriffe befinden sich im gelben Teil der Karte, die deutschen Begriffe befinden sich im schwarzen Bereich der Karte.

SPIELVERLAUF:

1. Es beginnt der jüngste Spieler.

Er nimmt sich die oberste Karte vom Stapel und liest sofort laut die zwei Begriffe vor, die er sich ausgesucht hat (aus der Gruppe A oder B).



2. Ab diesem Moment können sich alle Spieler (außer dem Spieler, der die Begriffe vorgelesen hat) Fragen ausdenken, die mit den vorgelesenen Begriffen zu tun haben. Der Spieler, der sich als erster eine Frage ausgedacht hat, stellt diese laut und drückt danach den Buzzer.



3. Der Buzzer beginnt zu leuchten und eine Melodie abzuspielen. Während dieser Zeit, können alle Spieler ihre Antworten auf die soeben gestellte Frage abgeben und zwar immer mit 2 Begriffen auf einmal. Jedes Mal wenn einer der Spieler eine Antwort gibt, drückt er auf den Buzzer.



Bereits gefallene Antworten, dürfen nicht nochmal gesagt werden!



4. Kann keiner der Spieler neue Antworten geben, wenn der Buzzer verstummt, ist die Runde beendet. Wer als letzter seine Antwort gegeben hat, erhält die Karte und somit einen Punkt.

**Jeder Spieler kann sich Fragen ausdenken und beantworten.
Alle Spieler spielen gleichzeitig.**

Hat der Spieler einen Fehler gemacht, hat er z. B. eine bereits gefallene Antwort gegeben, oder gibt er eine unpassende Antwort, erhält der Spieler den Punkt, der als letztes geantwortet hat.

Gibt keiner der Mitspieler vor Ablauf der Zeit eine Antwort auf die gestellte Frage, erhält der Fragende die Karte und somit einen Punkt.

Nach der Runde nimmt der linke Mitspieler eine neue Karte vom Stapel.

Der Spieler, der zuerst 10 Karten erspielt, hat gewonnen.



AUTOR:

Michał Szewczyk

ILLUSTRATION UND GRAFISCHE GESTALTUNG:

Kamila Mrożek-Zielińska, Lemon Tree

TEAM:

Michał Ambrzykowski, Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski,
Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

TECHNISCHE GESTALTUNG:

Grzegorz Traczykowski

ÜBERSETZUNG INS DEUTSCHE:

Regina Stülpner

VIDEOANLEITUNG



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

