

SLAMMER™ WHAMMERS!

Das große Spiel!

Zeigt, was Ihr könnt, in einem Spiel mit Tricks und Raffinesse rund um das SLAMMERN mit CAPS.

- Spielinhalt -

1 Spielplan, 1 Turnierplatte, 24 CAPS »Mini Monsters«, 24 CAPS »Fire Flies«, 2 SLAMMER, 4 Spielfiguren + Ständer, 1 Würfel, 1 »Clip on« Sammelbox, 1 Spielanleitung

Und jetzt geht's los!

Ihr breitet den Spielplan auf einem Tisch, auf dem Boden oder irgendwo aus, wo es Euch gefällt. Hauptsache Ihr habt viel Platz, damit Ihr richtig ausholen und die CAPS fliegen lassen könnt.

Legt die TURNIERPLATTE in die Mitte des Spielplanes und jeder von Euch (maximal 4 Spieler) schnappt sich eine Spielfigur, den CHAMP, MAD BOY, MR. ENERGY oder COOL MAN. Steckt die Figur in einen Ständer und jeder stellt sich auf sein STARTFELD.

Danach mischt Ihr die 48 Caps und teilt sie zu gleichen Teilen unter Euch auf.

Der Jüngste unter Euch darf anfangen zu würfeln.

Die gewürfelte Augenzahl rückst Du GEGEN den Uhrzeigersinn auf dem Spielplan voran.

- Landest Du auf einem weißen Spielfeld ist als nächster Dein RECHTER Spielnachbar mit Würfeln an der Reihe.
- Landest Du auf einem BOOM-Feld, ist das Deine erste Chance CAPS zu gewinnen! Du suchst Dir einen Mitspieler aus und forderst ihn zum SLAMMERN heraus, d.h. Ihr nehmt beide jeweils 3 CAPS aus Eurem Vorrat und legt sie zusammen auf einen Stapel (Bildseite nach oben) in die Mitte der Turnierplatte.

Du bist am Zug und darfst einen SLAMMER auf den Stapel werfen. Du kannst alle CAPS behalten, die dann mit der Bildseite nach unten liegen bleiben. Wenn Du sehr geschickt bist, alle! Bravo! Wenn Du nicht gut getroffen hast und alle CAPS mit der Bildseite nach oben liegen bleiben, gewinnt Dein Gegner den ganzen Stapel!



- Landest Du auf einem Figurenfeld, Pech gehabt! Du mußt sofort an jeden Mitspieler 1 CAP abgeben!
- Landest Du auf einem Namensfeld (= Startfeld) oder Farbfeld, kannst Du von einem beliebigen Mitspieler 1 CAP einziehen.

Absoluter SLAMMER WHAMMERS Sieger wird derjenige, der als Erster 1 Runde überstanden, sein STARTFELD wieder erreicht hat und noch CAPS besitzt.

Wer während einer Spielrunde alle seine CAPS verspielt hat setzt so lange aus, bis er mindestens wieder 3 CAPS Mindestvorrat zum Einsetzen hat.

Je nachdem wie fit Ihr in diesem Spiel seid, könnt Ihr Euch eigene Regeln und Schwierigkeitsstufen ausdenken!

Z.B. könnte zu diesem Spiel jeder Spieler auch seine eigenen CAPS mitbringen und danach die neu gewonnen CAPS behalten und mit nach Hause nehmen!

Viel Spaß beim SLAMMERN!

SLAMMER™ WHAMMERS!



**Nehmt Euch in
acht, denn ab heute
fliegen die verrücktesten
"MILK-CAPS" durch die Luft..**

Jetzt geht's los! Endlich ist es da, das superstarke Powerspiel aus Amerika.

Woher sie kommen?

Vor ungefähr 40 Jahren, als es die Milch nur in Glasflaschen zu kaufen gab, spielten Kinder der ganzen Welt mit diesen runden Pappeinlegern (genannt CAPS), die man aus dem Drehverschluß der Flaschen herausnehmen konnte.

Sie haben die verschiedenen CAPS gesammelt, getauscht und sich tolle Spielideen dazu einfallen lassen. Interessant, oder?

Irgendwann sind die traditionellen Glasflaschen von neuen Plastik- und Papiertüten abgelöst worden und somit sind leider auch die begehrten MILK-CAPS gestorben!

Im Jahr 1991 hat erstmals ein amerikanischer Lehrer in Hawaii seinen Schülern von diesen MILK-CAPS und den Spielen aus seiner Kindheit erzählt.

Er hat ihnen die vielen Spielideen gezeigt und sofort hat sie das Fieber gepackt! Seitdem gehen neue MILK-CAPS rund um die Welt! Du kannst sie in allen Variationen, Farben und Bildern finden, und Dir die aussuchen, die Dir am meisten gefallen.

Mach mit beim großen SLAMMER-Spiel mit den berühmten MILK-CAPS aus aller Wert.

- Landest Du auf einem weißen Spielfeld ist als nächster Dein RECHTER Spielnachbar mit Würfeln an der Reihe.
- Landest Du auf einem BOOM-Feld, ist das Deine erste Chance CAPS zu gewinnen! Du suchst Dir einen Mitspieler aus und forderst ihn zum SLAMMERN heraus, d.h. Ihr nehmt beide jeweils 3 CAPS aus Eurem Vorrat und legt sie zusammen auf einen Stapel (Bildseite nach oben) in die Mitte der Turnierplatte.

Du bist am Zug und darfst einen SLAMMER auf den Stapel werfen. Du kannst alle CAPS behalten, die dann mit der Bildseite nach unten liegen bleiben. Wenn Du sehr geschickt bist, alle! Bravo! Wenn Du nicht gut getroffen hast und alle CAPS mit der Bildseite nach oben liegen bleiben, gewinnt Dein Gegner den ganzen Stapel!

- Landest Du auf einem Figurenfeld, Pech gehabt! Du mußt sofort an jeden Mitspieler 1 CAP abgeben!



- Landest Du auf einem Namensfeld (= Startfeld) oder Farbfeld, kannst Du von einem beliebigen Mitspieler 1 CAP einziehen.

Absoluter SLAMMER WHAMMERS Sieger wird derjenige, der als Erster 1 Runde überstanden, sein STARTFELD wieder erreicht hat und noch CAPS besitzt.

Wer während einer Spielrunde all seine CAPS verspielt hat setzt so lange aus, bis er mindestens wieder 3 CAPS Mindestvorrat zum Einsetzen hat.

Je nachdem wie fit Ihr in diesem Spiel seid, könnt Ihr Euch eigene Regeln und Schwierigkeitsstufen ausdenken!

Z.B. könnte zu diesem Spiel jeder Spieler auch seine eigenen CAPS mitbringen und danach die neu gewonnen CAPS behalten und mit nach Hause nehmen!

Viel Spaß beim SLAMMERN!